6/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 116 Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



Kampf dem Killer-Virus

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Online & Offline: Sony-Agent Gabe Logan im spektakulären PS2-Einsatz

Überraschungs-Hit für PS2 & Xbox

FREEDOM

Hart, realistisch & hochspannend: Neues von den 'Hitman 2'-Machern

Bestnoten auf allen Systemen

- 85% Castlevania: Aria of Sorrow
- 89% Soul Calibur 2
- 88% Silent Hill 3
- 87% Ikaruga
- 76% Shinobi
- 81% Rygar

94% XXL-TEST & KOMPLETT-LÖSUNG für das Gamecube-Meisterwerk

THE LEGEND OF ZELDA the wind waker

ZUM WOHLE DER JUGEND

Nach dem schrecklichen Massaker von Erfurt ging alles ganz schnell: Computer- & Videospiele wurden als Mitschuldige identifiziert und bereits zwei Monate nach dem Amoklauf verabschiedete der Bundestag das neue Jugendschutzgesetz. Ein echter Schnellschuss, schließlich benötigen andere Entwürfe nicht selten Jahre, um das Räderwerk der Regierungsmaschinerie erfolgreich zu durchlaufen. Die (mitunter befremdlich wirkenden) Auswirkungen dieses Beschlusses sind seit dem 1. April dieses Jahres für uns alle offensichtlich: Beim Stöbern in Elektro-Großmärkten springt dem geneigten Kunden nun vermehrt die Farbe Rot entgegen – in Form von 'Kein Verkauf an Jugendliche unter 18 Jahren'-Stickern. Allerdings prangen diese Warnhinweise nicht nur auf der ungeschnittenen DVD-Fassung von "The Rock" oder auf der Hülle des Gamecube-"Resident Evil". Auch harmlose Musik-CDs mit auf VIVA wie MTV rund um die Uhr rotierenden Videoclips und ältere, nicht von der USK geprüfte Videospiele (z.B. diverse GBA- & N64-Software sowie alle Importe) sind vom Klebewahnsinn befallen. Schließlich müssen laut Gesetz nicht gekennzeichnete Titel wie Produkte mit dem Aufdruck 'keine Jugendfreigabe' behandelt werden.

Angesprochenes Prozedere betrifft jedoch nicht nur den stationären Handel: Der Versandhandel mit oben genannten 'Waren' ist ebenfalls untersagt. Einzige Ausnahme: Es wird das – natürlich aufpreispflichtige – 'Post Ident'-Verfahren angewandt und damit sichergestellt, dass kein Kind oder Jugendlicher die Produkte in die Finger bekommt. Dies hat nun wiederum Auswirkungen auf die MAN!AC: Wollt Ihr künftig Eure ausgedienten und vielleicht nicht gekennzeichneten Spiele via Kleinanzeige an den Mann oder die Frau bringen, müsst Ihr für die korrekte, gesetzeskonforme Abwicklung des Geschäftes Sorge tragen (siehe Anmerkungen in der Rubrik 'Second Hand').

"Bringt dieses Gesetz für mich als Videospieler auch was Positives?" fragt Ihr Euch nun wohl zu Recht. Zum einen wird über kurz oder lang bei offensichtlich unsinnigen Restriktionen (Stichwort: nicht gekennzeichnete GBA-Spiele für Kinder erst ab 18 Jahren feigegeben) hoffentlich die Vernunft siegen und zum anderen ist eine nachträgliche Indizierung von USK geprüfter Software – wie in der Vergangenheit häufig geschehen – nicht mehr möglich. Dies bietet Herstellern zusätzliche Planungssicherheit und uns mündigen Zockern schlussendlich mehr Auswahl. Schließlich dürfen nicht indizierte, 'nicht gekennzeichnete' und 'nicht jugendfreie' Produkte offen angeboten und verkauft werden – sofern ein Warnhinweis auf der Packung klebt.

"Silent Hill 3" (Konami, 2003)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Juni 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Am 1. April 2003 trat das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie steht Ihr zu dem brisanten Thema? Überwiegen für Euch die Vorteile des Gesetzes, steht Ihr dem ganzen skeptisch gegenüber oder seht Ihr für Euch eine große Benachteiligung?

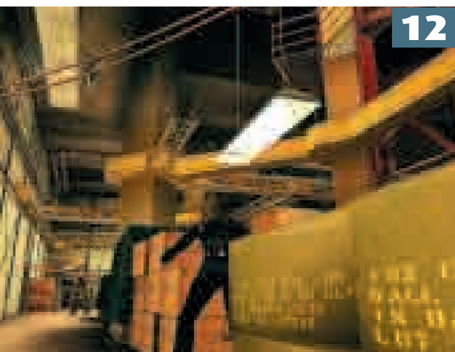
MAN!AC-MEINUNG NR. 8

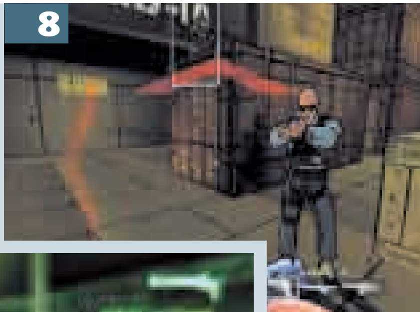
- (A) Die positiven Aspekte des Gesetzes überwiegen.
- (B) Mal abwarten, wie sich alles entwickelt.
- (C) Das neue Jugendschutzgesetz verursacht mehr Probleme als es löst.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA


Eigenwilliges Rollenspiel-Abenteuer von Square: Unlimited Saga kommt nach Europa – was erwartet PS2-Fantasten? 25


12 Konkurrenz für Sam Fisher? MAN!AC besuchte Acclaim Cheltenham und warf einen ersten Blick auf die vielversprechende Umsetzung der TV-Serie Alias.


Von wegen Kinderkram: Ubi Softs Ego-Knüller XIII zeigt, dass Comics durchaus auch Erwachsene begeistern können. 8


Folge dem weißen Kaninchen: Kurz vorm Release nehmen wir Enter the Matrix noch einmal genau unter die Preview-Lupe. 16


20 Für die Freiheit: Mit Freedom machen die "Hitman"-Erfinder dort weiter, wo sie aufgehört haben – bei hochspannender Action.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

RUBRIKEN

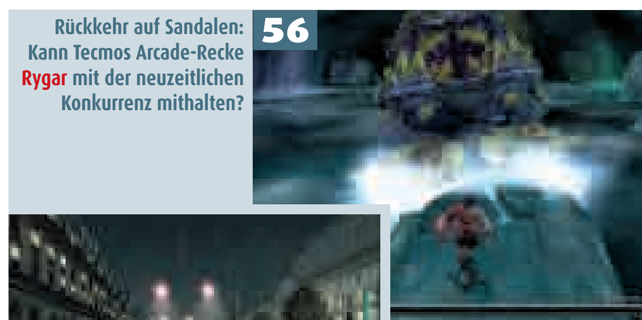
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



46
Die Legende lebt: Alle Fakten zu Nintendos Gamecube-Knaller gibt's im Test von **The Legend of Zelda: The Wind Waker.**


50
Schritt für Schritt zum Nervenzusammenbruch: PS2-Horror mit Schreck- und Albtraumgarantie – **Silent Hill 3.**


56
Rückkehr auf Sandalen: Kann Tecmos Arcade-Recke **Rygar** mit der neuzeitlichen Konkurrenz mithalten?


60
Pfeilschnell durch die Nacht: Wird die Raserei **Midnight Club 2** der nächste große Rockstar-Hit?


36
Lange erwartet, endlich da: MAN!AC nimmt alle drei Fassungen des Edelprüglers **Soul Calibur 2** unter die Import-Testlupe.

"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."

COMPUTER BILD SPIELE 01/03

THERE IS ONLY ONE WAY TO...

ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.

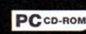
AB 15. MAI







PlayStation 2

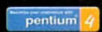














CREATIVE

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie
Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere













XB Hauptcharaktere wie den General (oben links) könnt Ihr auch im Mehrspieler-Modus auswählen.



PS2 Ärztepfusch: In einem späteren Kapitel werdet Ihr von diesem finsteren Doktor vergiftet – mir ist so schummrig!



XIII

Mörderischer Zeichentrick: Ubi Softs irrwitzige Comic-Ballerei nähert sich ihrer Fertigstellung – MAN!AC spielt nochmals ausführlich Probe.





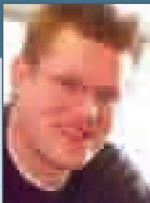
Dass selbst massive Release-Verschiebungen nicht zwangsläufig für ausgereifte Produktqualität bürgen, ist spätestens seit "The Getaway" ein offenes Geheimnis. Beim innovativen Cel-Shade-Schützenfest "XIII" scheint sich die verordnete Zusatzschicht (der Titel sollte ehedem bereits im Januar erscheinen) indes bezahlt zu machen: So konnte uns Produzent Julien Bares im Zuge einer Stippvisite nicht nur erstmals die PS2-Fassung seines Software-Babys zeigen, sondern ließ sich zudem einige brandheiße Informationen in puncto Mehrspieler-Freuden entlocken.

Amnesie im Internet

Neben gängiger Fehlersuche bzw. Feinjustierung der Spiel-Balance arbeiten die französischen Entwickler aktuell mit Hochdruck am Online-Part ihrer kunterbunten Ego-Action: Während sich PS2-Surfer bei Deathmatch-Duellen weltweit Zunder geben, freuen sich Xboxler über einen exklusiven 'Sabotage'-Modus, der Euch zum virtuellen Bombenleger werden lässt – Nintendos Gamecube muss dagegen mit standardisierten Splitscreen-Gefechten vorlieb nehmen. Das zentrale Solo-Abenteuer bleibt von solchen Hersteller-Restriktionen freilich unberührt: Im rüstigen Polygon-Körper des titelgebenden "XIII" ballert, schleicht und klettert Ihr durch sieben Kapitel, die sich auf insgesamt 33 Missionen erstrecken. Seinen unheilschwangeren Namen trägt Euer Protagonist übrigens nicht umsonst: Der charismatische Pechvogel leidet nämlich an Amnesie, wird von finsteren Schergen gehetzt und schließlich gar des Mordes am US-Präsidenten bezichtigt – genug gehört? Weil Ihr somit kaum auf Unterstützung hoffen könnt, gestalten sich die spannenden "XIII"-Einsätze zumeist als verzwei-

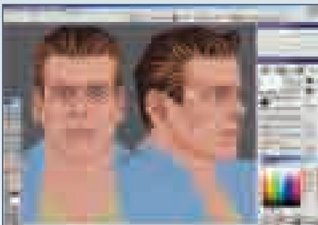
▪ ▪ ▪ Kampf um die Pressefreiheit ▪ ▪ ▪

Wie Ubi Softs PR-Mann ein Opfer der MAN!AC-Redaktion wurde

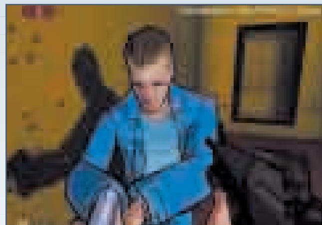


Noch hat Niels gut lachen, aber bald...

Als "XIII"-Macher Julien Bares uns den Mehrpieler-Modus seines Ego-Spektakels präsentierte, war die Freude groß: Stolzierte doch der für die deutsche Fachpresse zuständige Ubi-Soft-Kontaktmann Niels Bogdan als KI-Bot umher – klar, dass unser geschätzter Branchenkollege als erster dran glauben musste. Den Schadenfreude-Garanten verdanken wir einer ausgeklügelten Technik, mit der die Entwickler einfache Fotografien einscannen und nach einer Cel-Shade-Kur ins Spiel implementieren – im Falle von Niels ist dies jedenfalls perfekt gelungen!



Böser Blick und spitzes Kinn: Via Grafikprogramm wird die jeweilige Person ins Spiel übertragen.



Operation gelungen, Patient tot! Der fertige CPU-Schütze hat gegen unsere Knarre keine Chance.



PS2 Tod durch IKEA: Hat Euer Recke mal keinen Schießprügel zur Hand, schlagt Ihr mit rumstehendem Mobiliar zu.



XB Ausgezeichnet: Spektakuläre Ereignisse wie dieser Harpunen-Treffer werden mit entsprechenden Comic-Bildchen belohnt.



PS2 Cel-Shade-Geiselnahme: Wenn Ihr einen der zahlreichen Gangster von hinten überrumpelt, lässt er sich fortan als menschliches Schutzschild missbrauchen.



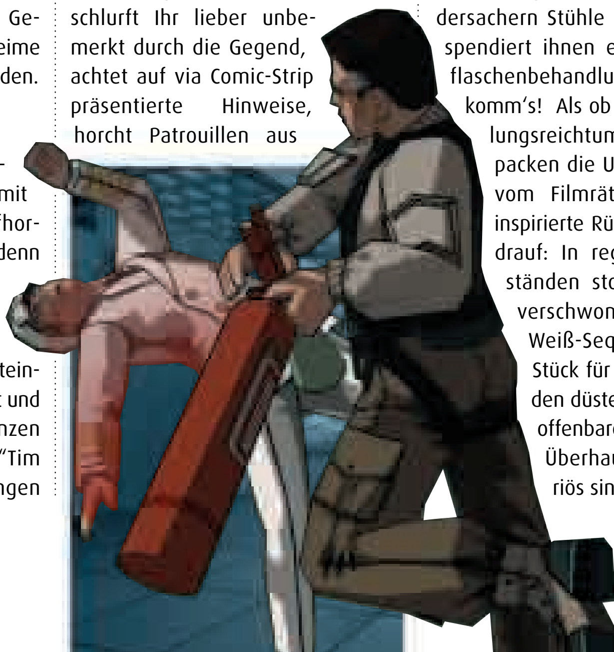


XB Ein Mann auf der Suche nach seiner Vergangenheit: Interaktive Rückblenden (links) und schicke Zeichentrick-Sequenzen klären Euch bruchstückhaft über den Verschwörungs-Plot auf.

felter Alleingang: Da wollen potenzielle Verschwörer in ihrem Alpen-Versteck ausgehoben, hochrangige Generäle befreit oder gar eine geheime U-Boot-Manufaktur infiltriert werden.

Comic zum Mitspielen

Ließ bereits die erste Preview-Version (siehe MAN!AC 11/02) mit subtilen Cartoon-Anleihen aufhorchen, stehen selbige nun mehr denn je im Vordergrund: Anrückendes Feindvolk macht sich durch Sprechblasen bemerkbar, Explosionen werden mit markigen Texteinblendungen ('Kabooom!') verziert und die kunstvollen Zwischensequenzen könnten direkt einer brutalen "Tim und Struppi"-Variante entsprungen sein. Derartige Sperenzchen heben "XIII" tatsächlich auch spielerisch deutlich vom Ego-Einerlei ab: Statt blind mit einer der zahlreichen Bleispritzen ins Haus zu fallen, schlurft Ihr lieber unbemerkt durch die Gegend, achtet auf via Comic-Strip präsentierte Hinweise, horcht Patrouillen aus und bringt die tumben Burschen schließlich lautlos um die Ecke. Rüde Konsolen-Rabauken müssen sich jedoch nicht grämen, einige Einsätze lassen sich nämlich nur durch rohe Gewaltanwendung überstehen: Dann prügelt Ihr Euch wie einst Bud Spencer durch Spelunken, haut Euren Widersachern Stühle aufs Haupt oder spendiert ihnen eine gratis Glasflaschenbehandlung – wohl bekomm's! Als ob dieser Abwechslungsreichtum nicht genügt, packen die Ubi-Mannen noch vom Filmrätsel "Memento" inspirierte Rückblenden obendrauf: In regelmäßigen Abständen stolziert Ihr durch verschwommene Schwarz-Weiß-Sequenzen, die Stück für Stück mehr über den düsteren Mystery-Plot offenbaren.



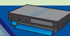
Überhaupt nicht mysteriös sind dagegen unsere Eindrücke der gezeigten PS2- und Xbox-Fassungen: Abgesehen von kleinen KI-Problemen zündet "XIII" ein Feuerwerk aus erfrischenden Einfällen, schmucker Grafik und handfester Schießerei – dranbleiben. *tk*

XIII

Playstation 2
Xbox
Gamecube

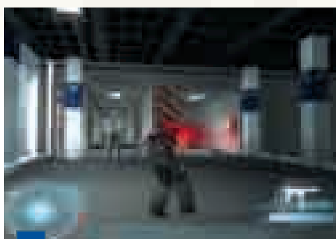
Entwickler:	Ubi Soft, Frankreich
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]
	September [GC]

Kunterbuntes Action-Highlight: mit eigenständigen Ideen und spannenden Missionen gespickte, optisch feine Ego-Ballerei in stimmiger Comic-Verpackung.



Syphon Filter: Omega Strain

Das Killervirus lässt nicht locker: Gabe Logan & Co. jagen erstmals auf der PS2 Agenten – und das sogar online.



PS2 Harte Sache: Gabe Logan war noch nie zimperlich drauf.

Lange mussten Fans der knackigen Agenten-Ballerei auf eine frohe Botschaft verzichten. Trotz der großen Erfolge im Entstehungsland Amerika schwieg sich Sony beharrlich über die Zukunft der "Syphon Filter"-Serie aus – bis jetzt. Bekanntlich blieben am Ende des dritten Teils viele Fragen offen, die nun endlich gelöst werden: "Syphon Filter: Omega Strain" debütiert noch dieses Jahr auf der PS2 und wird neben dem Finale der spannenden Story auch für spektakuläre Online-Unterhaltung sorgen. Die Entwickler von Sony Bend haben sich einiges vorgenommen: Durch 13 Szenarien rund um den Globus führt Euch die Hatz nach dem Virus, jeder Level fällt etwa doppelt so groß aus wie frühere "Syphon Filter"-Abschnitte. Auch beim Waffenarsenal wurde nicht gegeizt: Satte 100 Wummen und Meuchelinstrumente kommen zum Einsatz – allerdings könnt Ihr nicht mehr unbegrenzt Knarren mitschleppen, weshalb eine kluge Auswahl je nach Aufgabe vonnöten ist. Wie gewohnt seid Ihr nicht von Beginn an im Klaren darüber, was es alles zu tun gibt: Im Laufe des Spiels kommen ständig neue Aufgaben dazu, die sich nun auf verschiedene Weise lösen lassen. Wer auf rohe Gewalt setzt, ballert sich knallhart durch, vorsichtige Naturen probieren sich am unauffälligen Schleichen.



PS2 Shootout im Regenschauer: "Omega Strain" verspricht das erste "Syphon Filter" mit schicken Effekten und ohne grafische Kompromisse zu werden.

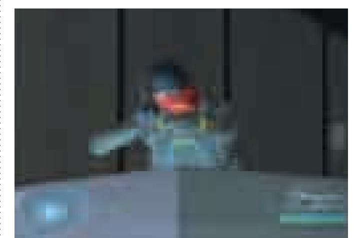
Die altbekannten Helden wie Gabe, Lian & Co. tauchen zwar bei "Omega Strain" wieder auf, Ihr steuert allerdings einen Agenten Marke Eigenbau, der sich erst durch Erfolge in der Organisation nach oben arbeitet.

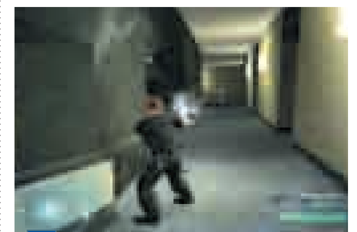
Im Quartett voran

Sony verspricht Nachwuchsspionen ein vollwertiges Solospiel, sein ganzes Potenzial wird "Syphon Filter: Omega Strain" aber erst online entfalten: Jede Mission kann mit bis zu drei Kollegen im Teamwork angegangen werden, nur so sind eine Reihe von Zielen überhaupt erst zu erfüllen. Besonders fiese Gegner eliminiert Ihr, indem einer als Ablenkung agiert und so den anderen getarnte Angriffe ermöglicht. Auch ansonsten unerreichbare Passagen werden zugänglich, wenn ein Helfer den Öffnungsmechanismus aktiviert oder Ihr per 'Räuberleiter' hohe Einstiege erreicht. Realisieren die amerikanischen Entwickler tatsächlich die äußerst ambitionierten Pläne, erwartet PS2-Actionfreunde nicht nur ein spannendes Abenteuer, sondern auch ein außergewöhnliches Online-Erlebnis. Hoffen wir also, dass Sony bis dahin auch in Europa das Internet in den Griff bekommt. *us*



PS2 Frank Slater lässt grüßen: Wie der "Dead to Rights"-Held beherrschen auch die "Syphon Filter"-Agenten spektakuläre Sprünge, um Projektilen auszuweichen.





PS2 Ob Sniper-Schuss oder Korridorduell – Waffeneinsatz ist Trumpf.

Syphon Filter: Omega Strain

Playstation 2

Entwickler:	Sony Bend, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Vielversprechende Fortsetzung der harten Action-Ballerei mit noch größeren Szenarien, mehr Waffen und spannenden Online-Funktionen.

Xbox-Alternative

TV-Futter für Microsoft-Spione: Dank Acclaim geht Ihr demnächst bei **Alias** mit einer virtuellen Jennifer Garner auf die Hatz.

Gamecube-Alternative

Würfel-Agenten kommen am schnellsten zum Einsatz: Das schleichlastige **Tom Clancy's Splinter Cell** steht unmittelbar vor der Tür.

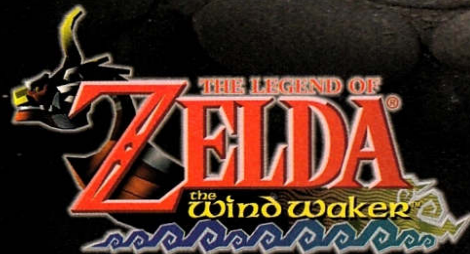
www.nintendo.de

NINTENDO GAMECUBE™

Die Legende geht weiter



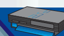
3. Mai 2003



„**95%**. ... ein unglaublich intensives Spiel-Erlebnis für alle Altersklassen." (N-Zone 2/03)

„**Note 1**. ... eine echte Spaßgranate!" (Kids Zone 3/03)

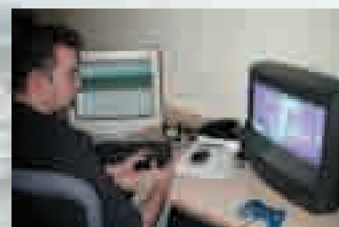
„**92%**. Einfach faszinierend!" (big.N 2/03)

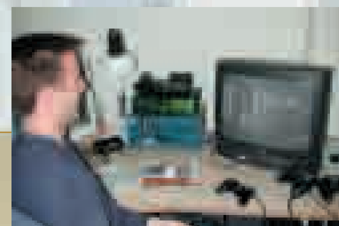

Playstation 2

Xbox



Alias





Programmierer bei der Arbeit: Die Cheltenhamer "Alias"-Macher führen originelle Ideen wie Infrarotsicht und Splitscreen (unten) vor.

Das Acclaim-Studio in Cheltenham stellt kommende Knaller vor – MAN!AC fühlt dem spannenden Spektakel zur TV-Serie auf den Zahn.

Die junge Studentin Sydney Bristow führt ein Doppelleben – neben ihrer Universitätskarriere ist sie als Agentin tätig. Ursprünglich von der vermeintlichen CIA-Unterabteilung SD-6 rekrutiert, muss Sydney feststellen, dass sie in die Fänge einer feindlichen Organisation geraten ist. Um die Schurken zu stellen, wendet sie sich deshalb an den echten Geheimdienst und beginnt damit ein gefährliches Katz-und-Maus-Spiel...

Die komplexe TV-Serie "Alias" mit Jennifer Garner (siehe Kasten rechts) hat zwar bei uns mit Startschwierigkeiten zu kämpfen, kommt in den Vereinigten Staaten aber so gut an, dass bereits die dritte Staffel in Arbeit ist – Grund genug für Acclaim, sich die Lizenz zu schnappen und ein vielversprechendes Spionageabenteuer draus zu stricken. MAN!AC war zu Besuch beim zuständigen Entwicklerstudio im englischen Cheltenham und warf einen Blick hinter die Kulissen.

Schöne Schleicherin

Wer sich angesichts der Rahmenhandlung von "Alias" an die Abenteuer eines Solid Snake ("Metal Gear Solid") oder Sam Fisher ("Splinter Cell") erinnert fühlt, liegt nicht falsch: Passend zur Agententhematik erwartet Euch ein Action-Adventure, bei dem Vorsicht Trumpf ist. Um erfolgreich weiter zu kommen, schleicht Ihr auf leisen Sohlen durch die sechs Missionen, setzt zahlreiche findige Spionwerkzeuge ein und achtet darauf, möglichst nicht entdeckt zu werden. Geratet Ihr dennoch mal ins Blickfeld eines Feindes, ist Sydney natürlich gewappnet: Meist vermöbelt Ihr die Schurken mit geschicktem Handkanteneinsatz, gelegentlich lassen sich Gegenstände aus der Szenerie als Waffen verwenden oder Ihr stibitzt einem niedergestreckten Kontrahenten die Wumme. Der Schwerpunkt liegt allerdings eindeutig auf der Stealth-Action: So soll es möglich

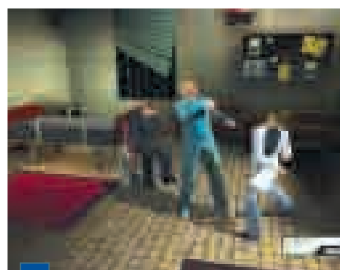


PS2 Immer feste drauf: Wenn Sydneys Schleichkünste zwischendurch nicht mehr weiter helfen, setzt Ihr auf ihre schick animierten Kampfsportkünste.

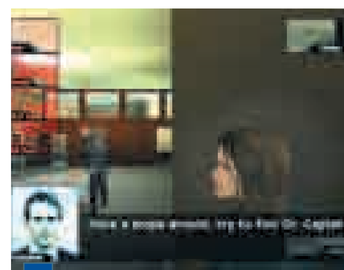




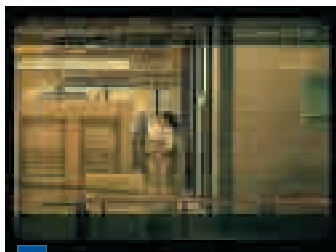
PS2 Tarnen und täuschen: Als leichtgeschürzte Serviererin schnüffelt Sydney durch's Kasino und scheut vor vollem Körpereinsatz nicht zurück.



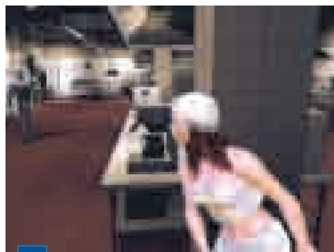
PS2 Krankenhilfe auf rabiate Art: Schurken kriegen eins auf den Latz.



PS2 Zwischendurch halten Euch Kollegen über Neues auf dem Laufenden.



PS2 Spionagepflicht: Kundschaftet die Lage mit Teleskop-Zoom aus.



PS2 Vorsicht ist Trumpf: Nur geschickte Schleicher kommen weiter.

sein, "Alias" nahezu komplett ohne Gewalt zu lösen, während Dauerballerer kaum eine Chance haben.

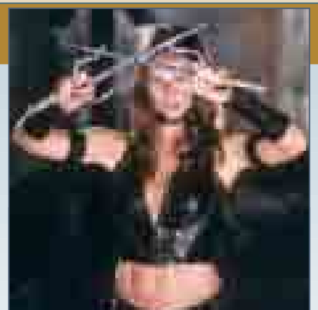
Spionage für alle

Erklärtes Ziel ist es, den Spionagetrip auch Gelegenheitszockern und Serienfans schmackhaft zu machen, ohne Profispieler zu vergraulen: Deshalb bekommt Ihr nicht am Anfang einer Mission alles auf einmal vor den Latz geknallt, sondern steht während des Einsatzes ständig im Kontakt mit Euren Helfern – wenn eine neue Aufgabe ansteht oder ein bestimmtes Werkzeug benötigt wird, gibt's die Erklärung also erst dann, wenn Ihr sie braucht. Neben den Schleichtouren sorgen Minispiel-Einlagen für zusätzliche Spannung: So müsst Ihr einen Lügendetektortest überstehen, Euch in einen Computer hacken oder unter Zeitdruck ein Schloss knacken. Bei letzterer kommt der gewitzte Splitscreen zum Einsatz: Auf der einen Seite seht Ihr Sydney in Aktion, während die andere Hälfte verrät, wo sich die Wachen herumtreiben.

Damit TV-Serie und Spiel nahtlos zusammen passen, wird großer Aufwand betrieben: An der gegen Ende der zweiten Staffel angesiedelten Story und den Dialogen schrieben die Drehbuchautoren von "Alias" mit. Die Charaktere sprechen mit den Stimmen der Originalakteure, die zudem für ein Fotoshooting (zwecks besserer Texturreferenzen) zur Verfügung standen. Wichtige Schauplätze und die sich häufig wechselnden Outfits von Sydney entstanden nach den Originalplänen der Fernsehvorlage.

Die Mühe hat sich gelohnt, denn optisch macht "Alias" bereits einen fabelhaften Eindruck: Detailreiche Szenarien mit schicken Lichteffekten und lebensecht animierte Personen, die den Vorbildern ausgesprochen ähnlich sehen, wurden ohne jegliche Ruckler in Szene gesetzt. Auch das Leveldesign und die intelligent angewandten Ideen fallen vielversprechend aus. Hält dieses Niveau bis zum Release, freuen sich PS2- und Xbox-Agenten auf einen starken Neuzugang im Spionagebereich. *us*

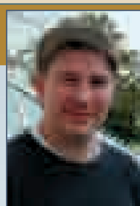
▪ ▪ ▪ Ein-Frau-Show? ▪ ▪ ▪
Der Blickfang von "Alias"



Auch im Superhelden-Genre zuhause: "Alias"- und "Daredevil"-Blickfang Jennifer Garner.

Zwar läuft die ambitionierte TV-Serie "Alias" seit kurzem Dienstag abend auf Pro Sieben, doch der hiesige Erfolg lässt auf sich warten: Nach akzeptablem Anfang sinken die Einschaltquoten beständig. Das Problem – neben der schwachbrüstigen Sender-PR – dürfte die in der ersten Staffel komplexe Handlung sein, die mangelnde Aufmerksamkeit oder gar das Auslassen einer Episode schnell bestraft. Zum besseren (Wieder-)Einstieg sind jetzt immerhin Kurzzusammenfassungen der bisherigen Ereignisse vor Beginn der eigentlichen Folge geplant. Das Gesicht der Serienhauptfigur Sydney Bristow dagegen kennen inzwischen viele: Die Hauptdarstellerin Jennifer Garner sorgte unlängst im heißen Lederoutfit als griechische Freundin/Kontrahentin Elektra für den einzigen Höhepunkt in der enttäuschenden Comic-Verfilmung "Daredevil".

▪ ▪ ▪ Spionageeinsatz in Cheltenham ▪ ▪ ▪
MAN!AC im Gespräch mit Nick Harper, Creative Director von "Alias"



MAN!AC: Musstest Du den Autoren der Serie erklären, wo die Unterschiede beim Schreiben für die TV-Serie und für das Videospiel liegen?

Nick Harper: Anfangs schon, denn die ersten Textfassungen waren praktisch noch Drehbücher. Wir schrieben ihnen darum zurück, dass wir weniger Dialoge und dafür deutlich mehr Interaktionsmöglichkeiten brauchen. Einige der Jungs sind aber begeisterte Spieler und einer der Autoren verfasste früher u.a. das Script des PSone-Titels "Apocalypse", deshalb klappte die Zusammenarbeit schnell besser.

MAN!AC: Was sind die Vor- und Nachteile, ein Spiel zu einer TV-Serie zu entwickeln?

Nick Harper: Das Design fällt eindeutig leichter, denn wir wissen von Beginn an, was grafisch dargestellt werden soll und in welche Richtung sich das Spiel entwickelt – schließlich soll das Vorbild erhalten bleiben. Zumindest bei "Alias" bot sich das Spionage-Genre an, bei anderen Serien hätten wir sicherlich mehr Probleme damit gehabt. Natürlich können wir wiederum nicht alles einbauen, was uns den Sinn kommt: Der Kreativität sind durch die Vorgaben der "Alias"-Welt Grenzen gesetzt, einige Vorschläge der Serienerfinder ließen sich technisch nicht umsetzen.

MAN!AC: War geplant, echte Filmsequenzen aus der Serie ins Spiel einzubinden?

Nick Harper: Nur zu Beginn, aber eine der Lizenzbedingungen untersagte genau das. Aber auch so hätten wir es wohl nicht gemacht, da der Aufwand dafür sehr groß gewesen wäre und der Übergang zwischen Film und Computergrafik für einen Bruch in der Spielatmosphäre sorgt.

MAN!AC: Für welche Spieler-Zielgruppe ist "Alias" gedacht?

Nick Harper: Wir entwickeln weniger für Hardcore-Zocker, die bei "Splinter Cell" wohl etwas besser aufgehoben sind. Wir wollen alle Fans des Genres und der Serie ansprechen, was sicher ein großes Spektrum vom Gelegenheitsspieler bis zum Profi ist. Unser Ziel ist es, dass man bei "Alias" auch ohne Kenntnisse der Hintergrundstory sofort Spaß haben kann.

MAN!AC: Wie lange dauert es, "Alias" durchzuzocken?

Nick Harper: Wir gehen von ca. 10-12 Stunden aus, bis durchschnittliche Spieler das Ende erreicht haben. Wir wollten "Alias" so lang machen, wie es uns sinnvoll erschien – statt die Spielzeit durch lästige Herumrennerei zu strecken, nehmen wir deshalb lieber einen etwas kürzeren Umfang in Kauf.

Alias

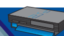
Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Grafisch ausgesprochen schickes, ausgefeiltes Spionage-Abenteuer mit TV-Lizenz. Hat das Potenzial, Sam Fisher ernsthafte Konkurrenz zu machen.

Gamecube-Alternative

Keine aparte Agentin für Gamecube-Schnüffler – dafür gibt's immerhin ab Juni den raubeinigen Macho aus Splinter Cell.


Playstation 2

Xbox

Gamecube

XGRA



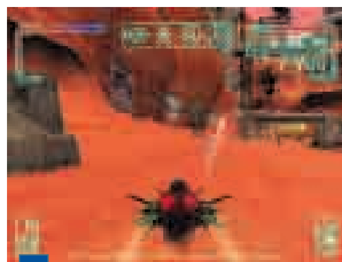
Acclaim gibt den Startschuss zum vierten Teil der spektakulären Zukunftsraserei – wir spielten für Euch Probe.



Konnte mit "XG3" schon der erste Next-Generation-Teil der futuristischen Acclaim-Rennspielserie dem Sony-Konkurrenten "Wipeout" Paroli bieten, ist für den Nachfolger noch eine ganze Menge mehr geplant: "XGRA" steht für 'Xtreme-G Racing Association', dem Kontrollorgan der rabiaten Raserei. Nach einer großen Katastrophe im konventionellen Rennsport wird nun auf zukunftsweisende Zweiräder mit Raketenantrieb gesetzt, die anderen Organisationsstrukturen ähneln dagegen noch der heutigen Formel 1: So tretet Ihr z.B. für einen von acht Rennställen an und werdet bei Erfolg von anderen Teams abgeworben.

Auch die Präsentation bekam eine ordentliche Politur verpasst: Vor den Läufen informiert Euch ein Kommentatorenduo über Strecken und Meisterschaftslage, während des Rennens steht Ihr im ständigen Funkkontakt mit der Box oder werdet von Konkurrenten angepöbelt – die merken sich nun, wie Ihr mit ihnen umgeht und rächen rüde Attacken ihrerseits in späteren Wettbewerben.





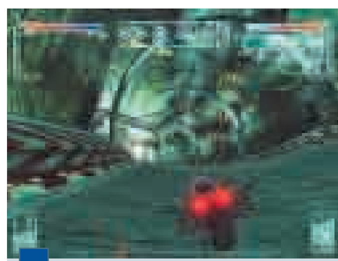
PS2 Neu dabei: Zerstörbare Randbauten (oben) und Offroad-Abschnitte.



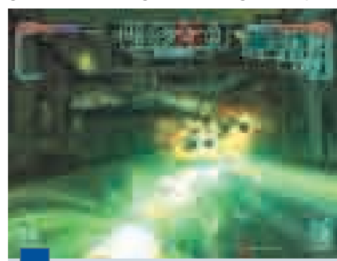
PS2 Viel Gedrängel auf der Piste: Im Gegensatz zum Vorgänger trefft Ihr nicht mehr nur vereinzelt auf Konkurrenten – diesmal bilden sich immer wieder ganze Rudel.

Schöner, schneller, besser

Die massiv aufgemöbelte Grafik bietet neben der rasend schnellen Bildrate deutlich mehr Streckendetails wie bewegte Flugobjekte oder zerstörbare Randbauten. Dies hat Einfluss auf das Renngeschehen, wenn z.B. aus beschossenen Rohren tropfendes Wasser den Asphalt rutschiger macht. Auch das Waffensystem wurde überarbeitet und erfreulich vereinfacht: Neben einer durch Abschüsse aufrüstbaren Hauptwumme sammelt Ihr nun während der Läufe Symbole auf, um nach "Gradius"-Art allmählich immer destruktivere Extras aktivieren zu können. Mittels einer durchdachten Ligastruktur und verschiedenen Renntypen (u.a. Marathon- und 'Last Man Standing'-Wettbewerbe) ist für dauerhafte Motivation gesorgt, zumal auch der Streckenumfang deutlich aufgebohrt daherkommt. Sieben Umgebungen mit je zwei Kursen, auf denen zudem nun Wetter- und Tagesverhältnisse wechseln, liefern genug Stoff für lange Rasersitzungen. Dazu gibt's Splitscreenoptionen für zwei (PS2) bzw. vier Spieler (Gamecube und Xbox) – uns steht ein heißer Rennspielsommer ins Haus. *us*



PS2 Die Fahrt durch den Unterwassertunnel sieht ausgesprochen edel aus.



PS2 Die neuen Waffen glänzen mit besonders krachigen Effekten.

XGRA

Playstation 2

Xbox

Gamecube

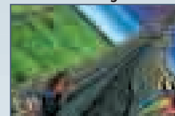
Entwickler:	Acclaim Cheltenham
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	August [PS2]
	August [Xbox]
	August [GC]

Technisch exzellente und spielerisch massiv aufgebohrte SciFi-Raserei: Gehen alle neuen Ideen auf, wird "Wipeout" endgültig abgehängt.

Verschollen

"XG3" im Handheldformat

GBA-Besitzer müssen leider erneut auf den vollen Temporausch verzichten, dabei sah es mal vielversprechend aus: Zum Vorgänger "XG3" existierte bereits ein Technik-Demo (siehe Bild), das schon im frühen Stadium mit fixer Geschwindigkeit und flüssiger Bildrate gefiel – Urheber dieses in schlappen vier Wochen programmierten Kunststücks war kein Geringerer als der deutsche Kultcoder Manfred Trenz, der seinerzeit auf dem C64 mit dem brachialen Ballerklassiker "Turrican" für Furore sorgte. Leider wurde das Projekt nicht fertiggestellt, Acclaim verzichtete ob der für Nicht-Nintendo-Module schwachbrüstigen Absatzchancen auf eine Veröffentlichung. Wer Trenz'sches Spielefutter sucht, kann sich immerhin mit Ersatz trösten: Der gelungene "Metal Slug"-Clone "CT Special Forces" (PSone und GBA) von Similis wurde von ihm programmiert.



T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **299,– €***

Sie sparen **129,98 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

+ **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
+ **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
+ **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter **www.telekom.de** Ein Klick für alles



* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

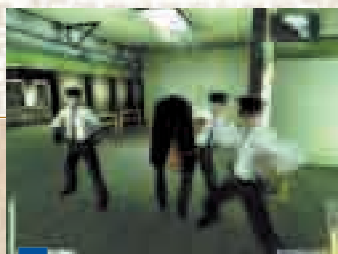
Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·

 Playstation 2  Xbox  Gamecube


PS2 Schick: Die Kampf-Sequenzen beeindrucken durch ihre Vielfalt.


PS2 Hintern in die Höhe: Niobe weicht einem Angriff per Salto aus.

Enter the Matrix



Schluss mit der Geheimniskrämerei: Die fast fertige Fassung des SciFi-Feuerwerks im Vorabtest.

Knallharte Knebelverträge, streng geheime Drehbücher sowie zur totalen Verschwiegenheit genötigte Schauspieler: Wenn's um die beiden Kino-Fortsetzungen von "The Matrix" geht, sorgt Filmverleiher Warner für Informationsdürre. Und auch die zugehörige 128-Bit-Versoftung gibt Rätsel auf: Obwohl der Titel bereits am 15. Mai in den Läden stehen soll, konnte Infogrames uns lediglich eine fortgeschrittene (jedoch nicht testfähige) PS2-Version des Multimillionen-Projekts zur Verfügung stellen – damit Ihr nicht die Katze im Sack kauft, wagten wir uns nochmals in den Cyberspace.

Digitale Hetzjagd

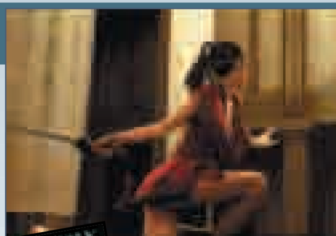
Wie schon bei unserer letzten "Enter the Matrix"-Visite (MAN!AC 04/03) ausführlich erklärt, sucht Ihr zu Beginn Euer Alter Ego aus: Während Rastalocke Niobe gerne Fahrzeuge pilotiert und akrobatische Einlagen zelebriert, greift ihr wortkarger Kollege Ghost lieber auf grobe Schießprügel zurück. Genannte Personenwahl beeinflusst allerdings nicht nur Optik wie Können Eures Recken, sondern entscheidet zudem über den Level-Aufbau: So steuern beispielsweise Niobe-Anhänger am Ende der ersten Mission einen Fluchtwagen, wohingegen Ghost-Zocker selbigen via Bleispritze vor Verfolgern schützen. Doch egal ob Ihr nun von A nach B braust oder später Flugzeugen hinterher saust, die Kfz-Einlagen geben sich bieder bis hakelig: Knauserige Texturierung nebst ungenauer Lenkung lassen schnell Sehnsucht nach den nächsten Ballerabschnitten aufkommen. Letztere stehen sowieso im Mittelpunkt der Zukunfts-Action: Zumeist latscht Ihr (vom komfortablen Pfeilradar angeleitet) durch kühle Wolkenkratzer, schleimige Kanalisationen oder riesige Flughafen-Terminals und balgt Euch mit Ordnungshütern wie Agenten. Dies gelingt dank intuitiver Klopper-Steuerung tadellos: Kommt



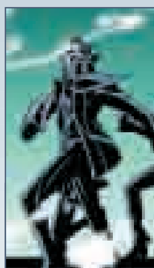
PS2 Praktisch: Dank freundlicher Mithilfe des Zielsystems trefft Ihr auch im wildesten Getümmel – dumm nur, dass die Munition strikt begrenzt ist.

Science-Fiction nach Nippon-Machart

Wie die innovativen "Animatrix"-Bildergeschichten den Internet-Hype schüren sollen


Sexy Schwertkampf im Renderfilm "The Final Flight of the Osiris"

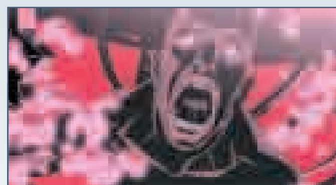
Wer "The Matrix" will verstehen, muss erst diese Filmchen sehen: Die trickreichen Wachowski-Brüder beauftragten im Zuge ihrer massiven Marketing-Attacke sieben vorwiegend japanische Regisseure, die wiederum neun Kurzfilmen zum Thema "Matrix" ihren Stempel aufdrückten. Während vier der so entstandenen Anime-Streifen unter www.theanimatrix.com ab Mai zum Download bereitstehen, gibt's den sehenswerten Rest nur auf DVD (Release: 3. Juni) zu bewundern. Die zweifellos interessanteste Episode stellt hierbei "The Final Flight of the Osiris" dar: Zu sehen im Rahmen des Kino-Langweilers "Dreamcatcher" und produziert von den "Final Fantasy – Die Mächte in Dir"-Machern, erzählt das digitale Wunderwerk die Vorgeschichte zum "Enter the Matrix"-Videospiel – unbedingt reinschauen!


Sprinter Dan aus "World Record" entflieht der Matrix.


"Detective Story": In diesem Film-Noir wird Trinity von finsteren Anzugträgern gejagt.


Rendertraum: "The Final Flight of the Osiris" protzt mit perfekt animierten Digi-Menschen.

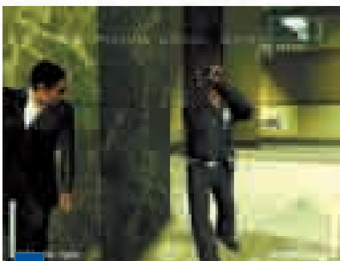

Verworren: Die Kurzgeschichten ergänzen das Leinwand-Abenteuer um spannende Nebenepisoden.

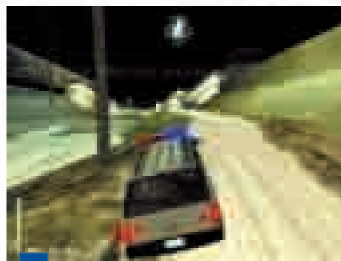

Gewohnt rabiat: Einige der Anime-Streifen geizen nicht mit brutalen Folterszenen.


PS2 Polizisten-Domino: Sobald Ihr den 'Focus' aktiviert, nimmt's Euer Bildschirm-Konterfei locker mit mehreren Gegnern auf – Bruce Lee lässt grüßen!




PS2 Zauberei? Auf Knopfdruck rennt Ihr an Wänden hoch oder schlagt Räder.


PS2 Überraschung! Dieser Wachmann ahnt nichts von seinem jähen Ende.


PS2 Nett, aber arg hässlich: Die Autofahrten kommen unauffällig daher.


PS2 Das kennen wir aus "Agent im Kreuzfeuer": Ghost kraxelt aus dem Autofenster und schüttelt die Verfolger mit einem dicken Schießprügel ab.

einer der aggressiven Burschen angestürmt, reicht blindes Klopfen auf die Aktionstasten – schon präsentiert eine seitliche Kamera, wie Ihr zu spektakulären Würfen, Tritten oder Fausthieben ansetzt. Noch aufreizender wird das Martial-Arts-Festival freilich per aktiviertem 'Focus': Dann gibt's zusätzlich schicke Verwischeffekte respektive rumschwirrende Pistolenkugeln, denen Ihr durch coole Salti ausweichen könnt. Keine Sorge, Nahkampfverächter kommen ebenfalls auf ihre Kosten: Unterstützt von einer Auto-Zielfunktion lasst Ihr Magnums, MGs und Sniper-Wummen eine tödliche Sprache sprechen.

Erwartungen erfüllt?

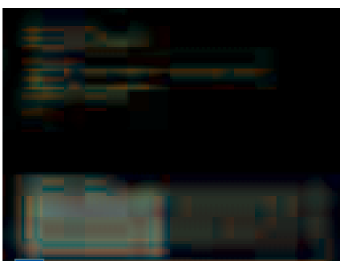
Wie Ihr zweifellos schon bemerkt habt, wuchert "Enter the Matrix" nicht gerade mit innovativem Spielinhalt. Wäre dieser Malus noch zu verschmerzen, stoßen einige grundlegendere Dinge umso saurer auf: Dezent fader Missionsaufbau, teils dümmliche KI-Schergen und (bis auf die schlichtweg fantastischen Kampf-Animationen) laue Optik werden den hochtrabenden Ansprüchen der Macher (noch) nicht gerecht. Zwar können wir ob fehlender Zwischensequenzen noch kein finales Urteil abgeben, aber soviel sei gesagt: Die spielbaren Abschnitte deuten auf ein unterhaltsames, aber keinesfalls geniales Action-Abenteuer hin. *tk*

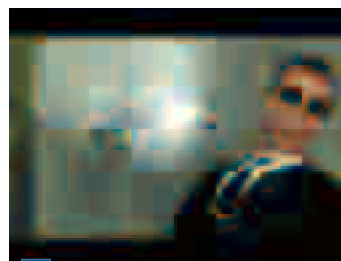
Enter the Matrix

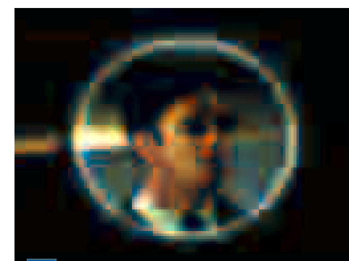
Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Shiny
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
D-Termin:	Mai [PS2]
	Mai [Xbox]
	Mai [GC]

Zuviel gewollt? In derzeitiger Form kann "Enter the Matrix" nicht ganz mit seiner grandiosen Kino-Vorlage gleichziehen – wir hoffen noch auf Besserung!


PS2 Sehr spaßig: Im Bonusspiel hackt Ihr Euch nach DOS-Art durch die Matrix.


PS2 Zäher Feind: Agent Smith weicht Euren Kugeln ohne Probleme aus.


PS2 Genre-Pflicht: Mit dem Sniper-Gewehr verteilt Ihr gemeine Kopfschüsse.

Baldur's Gate Dark Alliance 2



Die große Präsentation des zweiten Kerkergangs wird erst zur E3 erwartet – MAN!AC hat alle bekannten Fakten zusammengetragen.

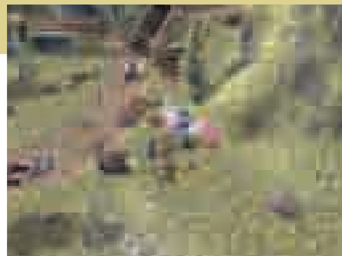


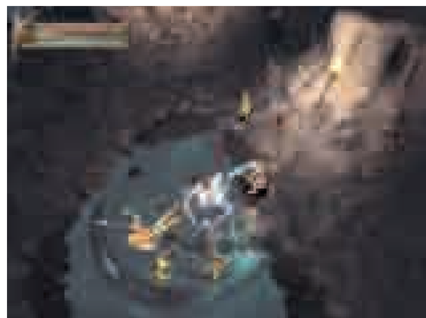
Gute Wertungen, gute Absatzzahlen: Nicht nur in der MAN!AC-Redaktion sorgte Snowblind Studios' Konsolen-exklusives "Baldur's Gate"-Spin-Off "Dark Alliance" Weihnachten 2001 für Begeisterung. Auch über eine Million Käufer (PS2, Xbox und Gamecube zusammengenommen) waren weltweit von der edel aufgemachten, wenn auch dreist geklauten "Diablo"-Variante angetan. Klar, dass ob solch überzeugender Argumente ein Nachfolger her muss. Um die angemessene Versoftung der "Forgotten Realms"-Welten kümmern sich allerdings nicht oben genannte Jungs und Mädels, sondern die "Advanced Dungeons & Dragons"-erfahrenen Black Isle Studios (u.a. "Baldur's Gate 2" für PC).

Mehr drin, mehr dran

Gamecube-Fans warten diesmal leider vergeblich auf ihre Version, dafür werden PS2- und Xbox-Besitzer mit einem Sequel bedient, das sämtliche Standard-Forderungen an eine Fortsetzung erfüllen dürfte. Allem voran versprechen die Entwickler deutlich mehr Umfang. Über 40 Missionen unterteilt in vier Akte sollen RPG-Fanaten deutlich länger als 'nur' knapp 10 Stunden (wie im Original) bei Laune halten. Zudem gesellen sich zu den drei bereits bekannten Heldenklassen Magierin, Zwergenkrieger und Bogenschütze fünf brandneue Charaktertypen – individuelle Stärken und Schwächen sowie unzählige Auf- und Ausrüstungsmöglichkeiten inklusive. Bei einem weiteren Hauptkritikpunkt des Erstlings geloben Black Isle Studios ebenfalls Besserung: Der einst äußerst lineare Spielablauf wird Euch durch diverse Sub-Quests und Story-Twists deutlich mehr Freiheiten im Lösungsweg lassen. Gleiches gilt in Sachen Waffenpalette: Erstmals darf der geneigte Zocker aus unzähligen gefundenen Rohmaterialien individuelle, magisch verstärkte Klingen schmieden oder völlig neue Items erschaffen.

Klingt gut, wird's hoffentlich auch: Auf der E3 zeigt sich, ob die Programmierer ihre vollmundigen Ankündigen umgesetzt haben. *cg*

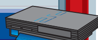






XB Sequel-Standard: Mehr Umfang, neue Monster aus dem "Forgotten Realms"-Universum und fünf frische Helden versprechen Black Isle.

Baldur's Gate Dark Alliance 2

Playstation 2 

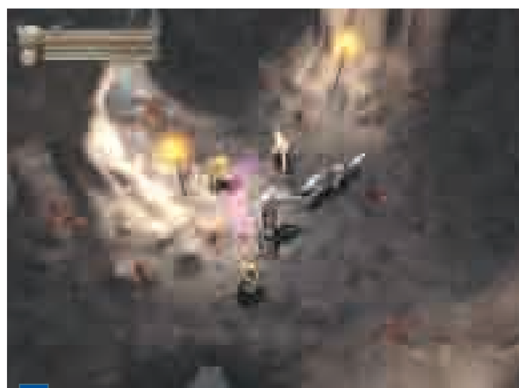
Xbox 

Entwickler:	Black Isle
Hersteller:	Interplay
Genre:	Action-RPG
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

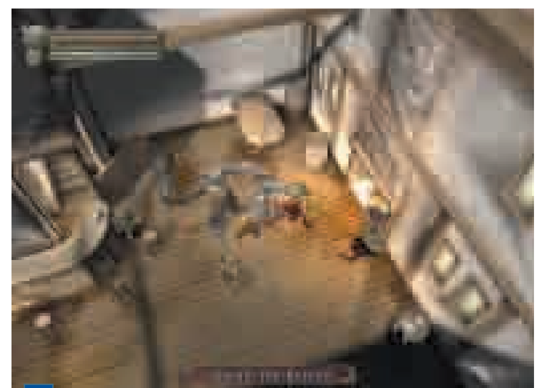
Größer, schöner, besser: Rundum aufgebohrtes Sequel des brillanten "Diablo"-Klons – auf Fans actiongeschwängerter RPG-Romantik kommt etwas Großes zu!

Gamecube-Alternative 

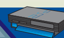
Diesmal gehen Cube-Fans leider leer aus, doch Infogrames' kommendes **Dungeons & Dragons Heroes** dürfte adäquaten Ersatz bieten.



PS2 Weiche von mir garstiger Grottenolm: Am actionreichen, "Diablo"-inspirierten Grundkonzept wird sich nichts ändern.

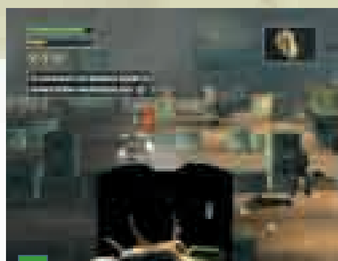


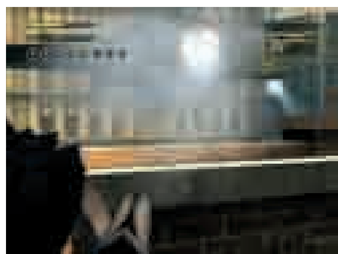
PS2 Optisch hui: Verfeinerte Licht- und Wassereffekte sowie mehr grafische Details machen das Epos zum Augenschmaus.

 Playstation 2  Xbox

Freedom: The Battle for Liberty Island

Freiheitskampf in New York City: MAN!AC schließt sich einer Rebellion gegen finstere Kommunisten an.


XB Genre-Standard: Stationäre Geschütze richten schlimmen Schaden an.




XB Am Ende des Demo-Levels holen wir einen Helikopter vom Himmel.

 Spätestens seit "Hitman 2" wissen Zocker, dass Shakespeares Bühnenweisheit 'Es ist etwas faul im Staate Dänemark' daneben liegt: Vielmehr hat die skandinavische Republik mit Lego und IO Interactive zwei echte Spielspaßgaranten in petto. Letztere Nordmänner werkeln aktuell nicht nur am dritten Einsatz ihres rüden 128-Bit-Killers, sondern führten unlängst auch eine erste Preview-Fassung der Revolutions-Action "Freedom" vor – hier unsere Eindrücke von der Digi-Front.

Frei nach dem Motto 'Den Sozialismus in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf' werdet Ihr ohne Umschweife in eine alternative Realität versetzt: So reißt sich Stalins Sowjetunion nach dem Zweiten Weltkrieg ganz Europa unter den bolschewistischen Nagel und fällt gar an der amerikanischen Westküste ein – New York mutiert alsbald zum von Russen unterjochten Protektorat. Doch mit Eurem Patriotismus haben die Besatzer nicht gerechnet: An der Spitze einer Widerstandsbewegung sabotiert Ihr Industrieanlagen, sprengt Brückenköpfe, erobert öffentliche Gebäude (zu erkennen am symbolischen Hissen einer Flagge) und knallt nebenbei ungezählte Sowjetbuben ab.



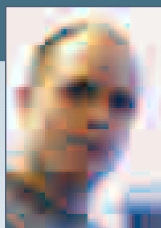
Leiter des Widerstands

Damit "Freedom" kein herkömmliches Geballer von der Stange wird, rekrutiert Euer tapferes Konterfei auf Manhattans Straßen kampfbereite Revoluzzer. Der Umfang dieses Gefolges hängt dabei vom Charisma Eures Freiheitskämpfers ab: Müsst Ihr anfangs ob fehlender Reputation noch mit drei Partnern auskommen, ziehen bald ganze zwölf KI-Kumpels neben Euch in die Schlacht. Anders als bei verwandten Taktik-Schießereien wie "Ghost Recon" bleiben Befehlshaber hier jedoch von kompliziertem Menü-Ballast verschont: Stattdessen brüllt


XB Die Rebellen machen ein Feuerwerk: Explodierende Autos und Fässer reißen Löcher in des Gegners Truppen.

▪ ▪ ▪ "Der PC-Markt befindet sich auf dem absteigenden Ast!" ▪ ▪ ▪

MAN!AC im Gespräch mit Martin Guldbaek , dem Lead Designer von "Freedom"



MAN!AC: Gib uns doch bitte einen kurzen Einblick in die Geschichte von IO Interactive.

Martin Guldbaek: Kein Problem, unser Studio wurde von dänischen Branchenveteranen gegründet, die zuvor für Hersteller in USA und England gearbeitet haben. Was einst mit sechs Leuten begann, hat sich zu einem Unternehmen mit 122 Entwicklern gemausert. Aktuell arbeiten wir an "Hitman 3", "Freedom" und "Freedom Online".

MAN!AC: Moment mal, "Freedom Online"?

Martin Guldbaek: Ja genau, wenn "Freedom" fertiggestellt ist, nehmen wir die Internet-Variante in Angriff. Diese wird PS2-exklusiv Mitte 2004 erscheinen, genaueres darf ich Euch leider noch nicht verraten.

MAN!AC: Zurück zur Offline-Variante: "Freedom" hat einen sehr patriotischen Grundton, war das Eure eigene Idee?

Martin Guldbaek: Die Initiative ging vor zwei Jahren von Electronic Arts bzw. deren Marketing-Leuten aus. Man wollte einen Titel, der vor allem in den USA gut ankommt. Dummerweise mussten wir nach dem 11. September einige Änderungen vornehmen: So sollte das Finale ursprünglich auf dem World Trade Center stattfinden, wurde dann aber komplett gestrichen. Außerdem passen wir jetzt sehr genau auf, dass keine berühmten Gebäude im Spiel gesprengt werden – das mögen die Amerikaner gar nicht.

MAN!AC: Gibt es Filme oder Spiele, die Euch zu "Freedom" inspiriert haben?

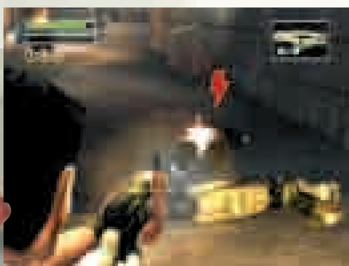
Martin Guldbaek: Unsere Hauptquelle sind sicherlich Hollywood-Filme: Wir versuchen die Stimmung von "Braveheart" und "Der Patriot" einzufangen, wo der Protagonist vom simplen Bürger zum strahlenden Helden heranwächst.

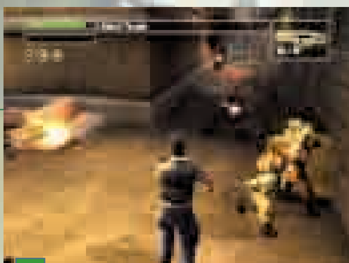
MAN!AC: Uns ist aufgefallen, dass PS2- und Xbox-Fassung von "Freedom" optisch fast identisch sind. Woran liegt das?

Martin Guldbaek: In der Tat verwenden wir für beide Konsolen unsere in "Hitman 2" bereits erprobte 'Glacier'-Engine. Deshalb haben wir (Spielstände mal ausgenommen) auch keine besondere Verwendung für die Xbox-Festplatte: Sämtliche Szenarien werden nämlich vor Beginn komplett in den Speicher gepackt, so haben wir keine Probleme mit Nachladerucklern.

MAN!AC: Wie kommt es, dass Ihr nach Eurem PC-Debüt ("Hitman", indiziert) nun verstärkt für Konsolen entwickelt?

Martin Guldbaek: Der PC-Markt befindet sich auf dem absteigenden Ast. Zuviele Leute laden sich Raubkopien von Internet-Tauschbörsen herunter statt Geld auszugeben. Tatsächlich gratulierte mir ein Kumpel zu "Hitman", obwohl es noch gar nicht im Handel war!





XB Todeszeichen: Als Ziel ausgegebene Russen werden per rotem Blitz markiert.



PS2 Gruppentherapie: Habt Ihr erst genügend Charisma angehäuft, hört eine ganze Schar von fähigen Kämpfern auf Eure (hoffentlich) durchdachten Kommandos.

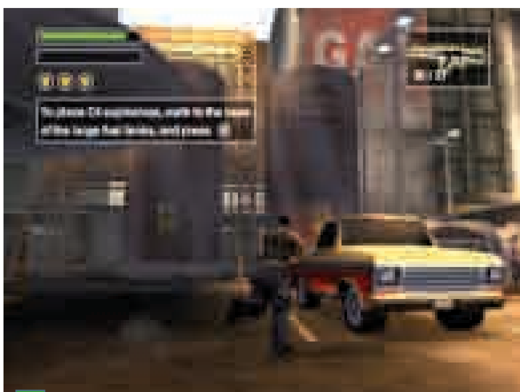


XB Doppelt geschossen hält besser: Eure klugen Mitstreiter greifen selbstständig Feinde an und geben Euch in brenzligen Situationen lebensrettende Deckung.

Ihr via Aktionstaste simple Anweisungen à la 'Folgt mir!', 'Angriff!' oder 'Haltet die Position!', die Euer Team flugs beherzigt. Besonders imposant: Schon in der von uns begutachteten Preview-Revolte agieren alle Polygon-Kollegen äußerst clever, nutzen ausgebrannte Autos als Deckung und klemmen sich hinter verwaiste Flak-Kanonen – da macht schon bloßes Zusehen richtig Laune. Ohne Eure Mithilfe steht der Bürgerkrieg freilich auf verlorenem Posten: Wer die Rote Armee zurück gen Kreml jagen will, sollte nicht nur über schnelle Abzugsfinger an Schrotflinte und Granatwerfer verfügen, sondern die 16 miteinander verflochtenen Einsätze strategisch abgrasen. Beispiel gefällig? Während plumpe Waffenbrüder die feindliche Basis frontal attackieren, wählen Taktiker zuvor eine andere Mission und schalten dort den Nachschub-Konvoi für eben jenes Hauptquartier aus.

Revolutionäres Erlebnis

Waren unsere Erwartungen an IO Interactives Rebellen-Simulation aufgrund der spärlichen Informationslage eher zurückhaltend, gleicht das angespielte Demo-Szenario einer Action-Offenbahrung: Intuitive Steuerung, ungemein gewitzte KI-Kombatanten, stimmungsvolle Düsteroptik samt schicker Effekte sowie vom Budapester Symphonie-Orchester beigesteuerte Hintergrundmelodien summieren sich zu einem packenden Endzeitspektakel mit eingebauter Hit-Garantie – schnell her damit. *tk*



XB Gestoppter Nachschub: Zur Erfüllung eines Sekundärziels sprengt Ihr diese beiden Benzintanks in die Luft.



XB Fenster zum Hof: Während sich Eure Kumpels draußen mit den Sowjets balgen, klaubt Ihr die Sniper-Wumme auf.

Freedom: The Battle for Liberty Island

Playstation 2

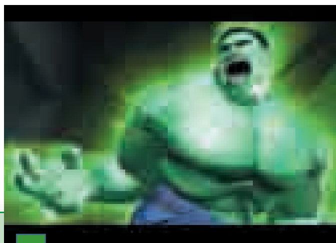
Xbox

Entwickler:	IO Interactive, Dänemark
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Vive la Révolution: hochexplosives Gemisch aus taktischer Planung, unverbrauchtem Szenario und frontaler Schießerei in technisch makellosem Gewand.

Gamecube-Alternative

Nintendo-Ballermänner warten noch auf den letzten Streich der Dänen: **Hitman 2** erscheint im Sommer auch für den Spielewürfel.


XB Stilvolle Comic-FMVs verbinden die 22 Einsätze miteinander.

The Hulk

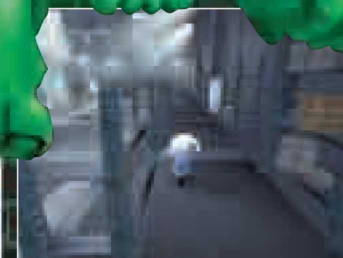
Pünktlich zum Kinostart haut Marvels Comic-Choleriker auch auf heimischen TVs alles zu Klump – wir haben uns die Vivendi-Versoftung des Action-Reißers näher angeschaut.



Seit dem phänomenalen Erfolg von Fassadenkletterer "Spider-Man" stehen Realfilm-Adaptionen populärer Comic-Helden wieder hoch in der Gunst Hollywoods. Kurz nach Blindgänger "Daredevil" und Mutantenstadl "X-Men 2" soll ein weiteres Marvel-Monster für klingende Kassen sorgen: Wissenschaftler Bruce Banner alias "Der Hulk". Klar, dass die obligatorische Lizenzausschlachtung vor dem Videospielsektor nicht Halt macht. Im Auftrag von Vivendi verpassen die Kanadier Radical Entertainment (u.a. "Dark Summit", "Simpsons Road Rage") dem 128-Bit-Auftritt des grünen Grisgrams gerade den letzten Feinschliff. Schließlich sollen PS2-, Xbox- und Gamecube-Variante zeitgleich zum Leinwandstart in den Läden stehen.
Durften wir bereits in Berlin (MAN!AC 05/03) eine frühe Version auf allen drei Systemen anzocken, erreichte uns kurz vor Heftschluss eine weiter gediehene Fassung der Xbox-Umsetzung – von der wir aus Lizenzgründen aber leider keine eigenen Screenshots machen durften.


XB Schlagen oder schleudern? Hulks Move-Palette lässt kaum Wünsche offen – ist der rote 'Rage'-Balken durch fleißiges Metzeln gefüllt, setzt's doppelt heftig Hiebe.

Wie man anhand der Pressebilder sieht, ließen sich die Entwickler bei der Inszenierung eher von der gezeichneten Vorlage denn Ang Lees Zelluloid-Interpretation beeinflussen. Filmreife Action kommt bei "The Hulk" trotz Comic-Optik aber dennoch nicht zu kurz. Insgesamt 22 Levels wollen analog zur Filmhandlung durchprügelt bzw. –schlichen werden. Mal in Gestalt Bruce Banners, mal als sein furchterregendes Alter Ego unterwegs, passt sich der Ablauf Eurer Rolle an. Als schwächliches Menschlein infiltriert Ihr in sieben Abschnitten geheime Forschungslabore oder die Gefängnismauern von Alcatraz, immer darauf bedacht, möglichst nicht aufzufallen. Vorsichtig tippelt Bruce hinter dem Rücken patrouillierender Wachen vorbei, weicht grellen Suchscheinwerfern aus oder kraxelt vorsichtig schmale Simse entlang. "Splinter Cell"-artiger Tiefgang erwartet Euch zwar nicht, trotzdem bieten die Stealth-Einlagen angenehme Abwechslung zum rabiaten Superhelden-Alltag.
Denn hier fliegen buchstäblich die Fetzen: Nicht nur, dass Hüne Hulk aus zwei Grundangriffen und Sprungmanöver zig verschiedene Combos zaubert, auch sonst ist der Grünling nicht gerade wählerisch in Sachen Kampfgerät. Herumliegende Stahlträger, zentnerschwere Eisenkisten und selbst parkende Autos werden schonmal als Wurf- respektive Schmetterwaffe missbraucht. Gerne schnappt sich der Marvel-Gigant auch einen wehrlosen Soldaten, um ihn seinen nachrückenden Kameraden entgegenzuschleudern oder nutzt den (mit ein paar wuchtigen Hieben) demontierten Kanonenturm eines Panzers als übergroße Keule. Kurzum: So ziemlich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, lässt sich zerbröseln oder einsetzen. Wieviel Tiefgang das Konzept tatsächlich bietet, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC. *cg*



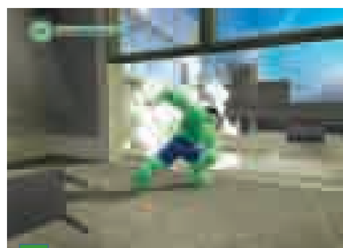

XB Die fixierte Kamera sorgt beizeiten für Übersichtsprobleme.

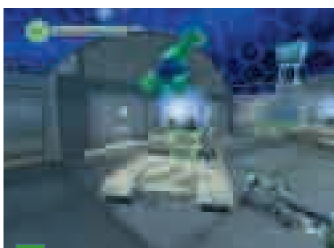
The Hulk

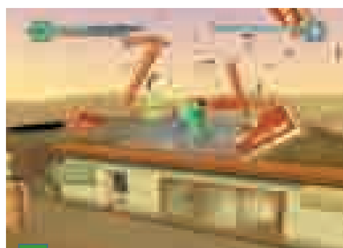
Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Radical Entertainment, Kanada
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	Juni [PS2] Juni [Xbox] Juni [NGC]

Lieber Wissenschaftler, böses Monster: Knalliger Mix aus Schleich-Abenteuer und wuchtigem 3D-Beat'em-Up – kaum tiefgründig, aber rabiat spaßig.


XB Nette Effekte: Überall wo Hulk zuschlägt, hinterlässt's optische Spuren.


XB Panzerknacker: Die Projektile des Tanks lassen sich gezielt zurückschlagen.


XB Destruktiven Naturen lässt das stets flexible Levelinventar viel Freiheit.

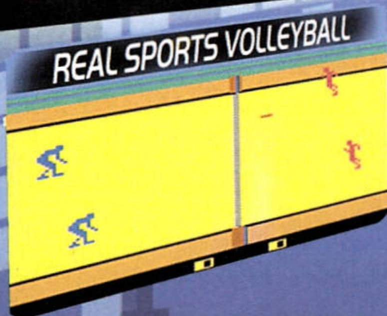
Back to the 80's
Eine Legende kehrt zurück!!!



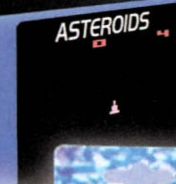
















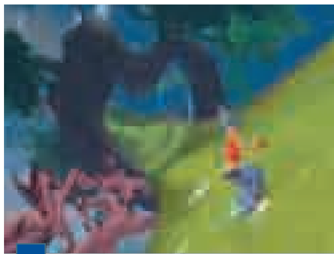




- Zeitloser Spaß für jedes Alter
- 10 großartige Spiele - 1 Preis
- Einfach mitnehmen - spielen Sie, wo Sie wollen
- Original-ATARI®-Stick für perfektes Spielgefühl
- Anschließbar an jedes handelsübliche Fernsehgerät - Scart-Adapter liegt bei

INFOGRAMES™ JAKKS Pacific inc. KIDZ BIZ THQ®

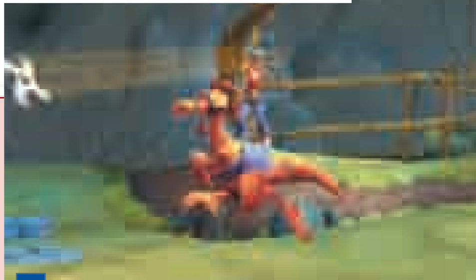
WWW.THQ.DE



PS2 Kyas Talente beschränken sich nicht nur auf Springen und Prügeln.

Kya: Dark Lineage





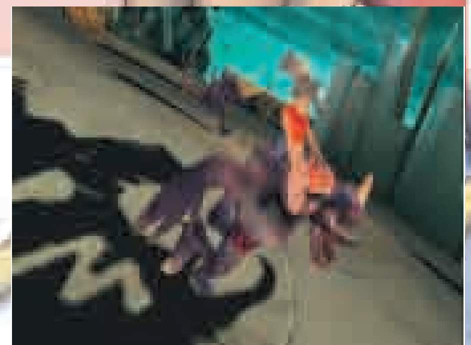
PS2 Da staunt der Cowboy: Diverse zähm- und aufziehbare Reittiere machen Eurer Heldin das Überleben leichter.

Offroad-Experten im Hüpfspielland: Die "V-Rally"-Macher Eden Studios präsentieren ihr erstes Jump'n'Run mit kräftigem Action-Adventure-Einschlag.

Zwar besitzen Hüpfspiele lange nicht mehr den kommerziellen Stellenwert wie zu 32-Bit-Zeiten, davon lassen sich die französischen Entwickler allerdings nicht abschrecken. Und tatsächlich dürfte "Kya" mit einigen genreuntypischen Ideen auch Zocker abseits des Jump'n'Run-Mainstreams ansprechen – was man anhand der Story kaum glauben mag. Titelheldin Kya wird in ein mysteriöses Fantasy-Reich gezogen, in dem natürlich der Haussegen mächtig schief hängt. Oberschurke Brazul hat die Nativs – eigentlich friedfertige Kuschelwesen – in hinterhältige, reißzahnbewehrte Werwölfe verwandelt (passenderweise Wolfens genannt). Als ob das nicht schon fies genug wäre, trachtet der diabolische Despot auch noch nach der Alleinherrschaft. Die Sachlage ist somit klar: Will Kya das Gleichgewicht wieder herstellen, muss sie den Zauberbann Brazuls brechen. Und dies geschieht mit blanken Fäusten: Getreu dem Motto 'Erst schlagen, dann fragen' durchforstet Ihr die komplexen 3D-Welten, immer auf der Suche nach dem nächsten Wolfen. Habt Ihr diesem (mit Hilfe eines umfangreichen Prügelprinzips) die Birne weichgeklopft, bricht der Fluch und das gebeutelte Raubtier mutiert zurück zum pflegeleichten Nativ. Besonders hilfreich: Bekehrte Wuschelwesen treibt es postwendend in ihr Heimatdorf zurück und dort bauen sie die anfangs kahle Steppe zur blühenden Handelsmetropole aus. Klar, dass dort feilgebotene Waren und Spezialfähigkeiten auch Kyas Kampf zugute kommen. Zusätzlich zum Städtebau versprechen die Programmierer stealthlastige Infiltrationen von Wolfen-Hauptquartieren, knackige Rätsel, rasante Wettrennen durch abschüssige Röhren und ein Reittier-Aufzuchtsprogramm – wir sind gespannt. *cg*



PS2 Wer nicht hören will, kriegt Keile: Habt Ihr die bösen Wolfen durch handfeste Argumente von ihrem Fluch befreit, mutieren sie zu hilfsbereiten Nativs.



PS2 Im Kampf mit dem Wolfen-Pack setzt Kya allerlei faire und unfaire Tricks ein.

Kya: Dark Lineage

Playstation 2

Entwickler:	Eden Studios
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

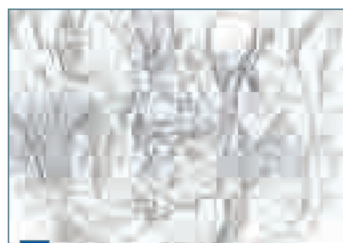
Knuffig aufgezogene Hüpforgie mit Adventure-Einschlag – dank einer Handvoll ungewöhnlicher Einfälle nicht nur für Genre-Getreue einen Blick wert.

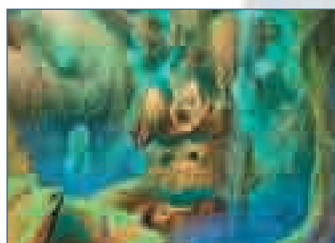
Xbox-Alternative

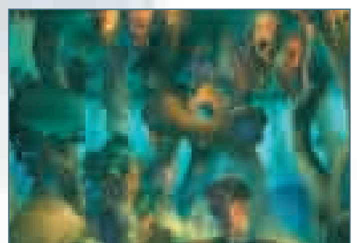
Nach zähem Debüt geht Microsofts Möchtegern-Maskottchen nochmals auf Zeitreise: Erste Spieleindrücke von **Blinx 2** gibt's auf der E3.

Gamecube-Alternative

Guter Klempner, böser Klempner: Mario-Schattenseite **Wario** bereitet sich zum Frühsommer auf sein erstes 128-Bit-Abenteuer vor.

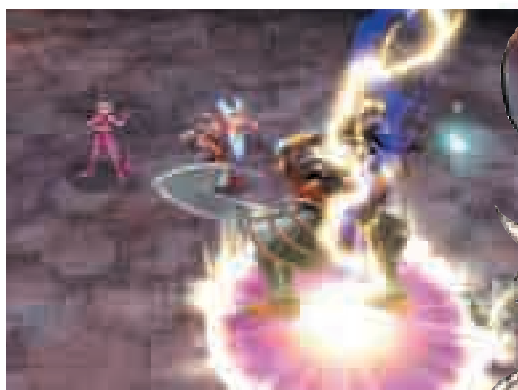






PS2 Von der Schwarzweiß-Skizze über den Farbentwurf zum Polygonmodell – die Fantasien der Entwickler strotzen vor Details.



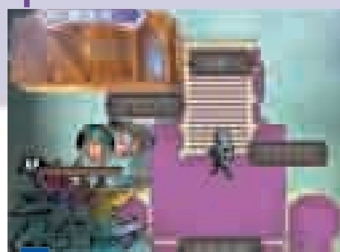


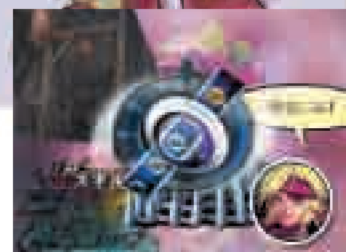


PS2 Eine begrenzte Anzahl Manöver steht pro Kampfrunde zur Verfügung: Ob ein Held mehrfach oder mehrere Kämpen einzeln angreifen sollen, bleibt Euch überlassen. Anschließend beeinflusst das Glücksrad die Stärke der Attacken.

Unlimited Saga

Infogrames bringt Squares PS2-RPG nach Europa – Grund genug, das unkonventionelle Epos genauer in Augenschein zu nehmen.





PS2 Dungeontour mal anders: Auch im Kerkerinnern steuert Ihr Eure Helden nicht völlig frei, sondern navigiert sie per Menü durch die Architektur.

Seit jeher spricht Squaresofts storylastige "Saga"-Saga vornehmlich ein Freak-Klientel an. Eine Tradition, die das jüngste PS2-Update fortführen dürfte.

In einem fernen Fantasy-Reich ziehen sieben wagemutige Recken aus, die sieben legendären Wunder einer längst vergessenen Ära aufzustöbern. Je nachdem, welchen Hauptcharakter Ihr zu Spielbeginn wählt, ändern sich Story und Ablauf – das so genannte 'Free Scenario System' macht's möglich. Ob Ihr in Gestalt des kampferprobten Ventus den Tod Eures Bruders rächen oder mit der zehnjährigen Zauberschülerin Judy auf Lehrfahrt gehen wollt – zwar bleiben viele Hauptmissionen für alle Recken gleich, variable Sub-Quests und individuelle Charakterentwicklungen resultieren jedoch in völlig verschiedenen, im Schnitt 30 bis 50 Stunden dauernden Handlungssträngen.

Ungewöhnlich auch der eigentliche Spielverlauf: Anstatt heimelige Dörfer und finstere Verliese genreüblich per pedes zu durchqueren, klickt Ihr Euch ganz einfach von Ort zu Ort. Hübsch gezeichnete Hintergrundbilder illustrieren dabei die aktuelle Verweilstätte. Innerhalb einer Gruft habt Ihr meist die Qual der Wahl zwischen unzähligen Abzweigungen und alternativen Marschrouten. Ob in der nächsten Kammer allerdings ein sagenumwobener Schatz, eine tückische Speerfalle oder gar ein raufsüchtiges Ungetüm lauert, erfahrt Ihr nur durch mutiges Erkunden. Die rundenbasierten Metzelorgien haben mit konventionellem Rollenspiel nur wenig gemein. Eine begrenzte Zahl Kampfmanöver dürft Ihr völlig frei auf Eure Helden verteilen – Vielfach- sowie umfangreiche Comboattacken inklusive. Über die Praxisausführung Eurer theoretischen Schlachtenorder entscheidet anschließend das brandneue Glücksrad: Ob ein Hieb wirkungslos im Leeren verpufft oder gar verstärkt wird, hängt davon ab, wo Ihr das Rund stoppt. *cg*



PS2 In Städten und der Oberwelt klickt Ihr Euch von einem Ort zum nächsten.



PS2 Viel mehr Old-School geht kaum: Unkonventionelle Steuerung, verschachtelte Kämpfe und nicht zuletzt die stilvolle Bitmap-Optik zielen auf ein Fan-Publikum.

Unlimited Saga

Playstation 2

Entwickler:	Square, Japan
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	3. Quartal

Sieben Helden sollt Ihr sein: Ungewöhnliches Bitmap-Abenteuer mit komplexer Storyführung und reichhaltiger Charakterverwaltung – zu freakig für Deutschland?

Xbox-Alternative

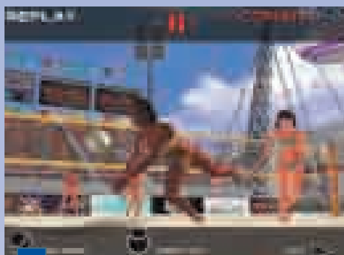
Hoffnungsschimmer am RPG-dünnen Xbox-Horizont: **Sudeki** entführt Euch Ende des Jahres in actionreiche Fantasy-Schlachten.

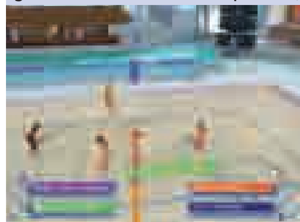
Gamecube-Alternative

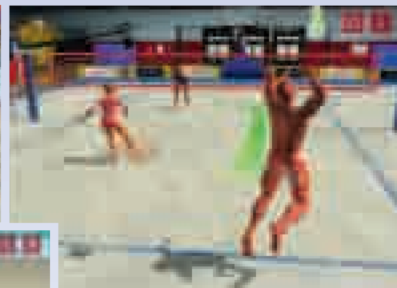
Erstmals auf der E3 spielbar: Brandheiße Live-Eindrücke von Squares **Final Fantasy Crystal Chronicles** haben wir nächstes Mal im Heft.

Summer Heat Beach Volleyball

Bislang mussten PS2-Sportler beim sandigen Vergnügen draußen bleiben, während Gamecube- und Xbox-Besitzer mit "Beach Spikers" bzw. "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" mehr oder weniger aufreizende Athletinnen Bälle übers Netz schmettern ließen.
Abhilfe versprechen nun Acclaim mit ihrem "Summer Heat Beach Volleyball", das exklusiv auf der Sony-Konsole erscheint: Die fröhliche Strandbaggerei orientiert sich spielerisch sichtlich am Segavorbild und setzt mehr auf spannende Matches denn nackte Haut – zwar sind die Sportlerinnen obligatorisch knapp gewandet, aber erstmals dürfen Joypad-Athleten auch mit männlichen Volleyballern ran. Statt kreisrunder Markierungen zeigt bei "Summer Heat" ein Pfeil den Zielpunkt des Balles an: Geschicktes Stellungsspiel fällt deshalb noch eine Spur wichtiger aus als bei "Beach Spikers", um vielversprechende Anspiele und Schmetterbälle mit der schnell gelernten, aber durchaus anspruchsvollen Steuerung zu verwirklichen.
An schicker Optik (eine detaillierte Wind- und Schattensimulation lässt Umgebungen respektive Charaktere äußerst edel wirken) mangelt es ebenso wenig wie an motiverenden Spielmodi: Neben Standardturnieren auf den zwölf Plätzen winken zahllose freischaltbare Extras, mit denen Ihr Eure Sportler aufpeppt – der Sommer kann kommen!


PS2 Darf natürlich nicht fehlen: eine schnucklige Wiederholungsfunktion.



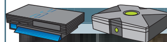


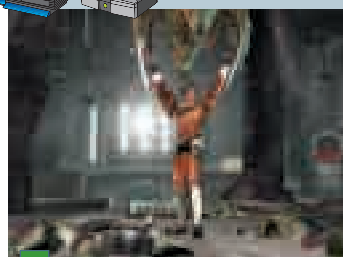
PS2 Der Pfeil zeigt das Ziel: Nur wer gut steht, leitet starke Aktionen ein.

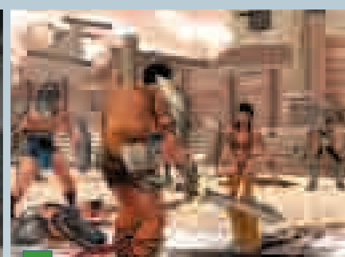
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	3. Quartal

Sommerspaß für Sony-Jünger: Gelungenes Arcade-Volleyball mit angenehm anspruchsvollem Spielsystem und feiner Optik.

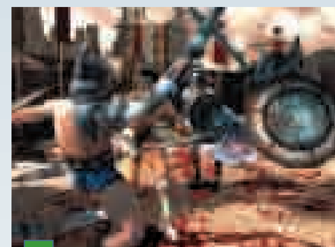
Gladiator: Sword of Vengeance

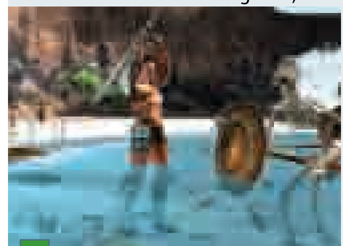



XB Hände hoch: Als kämpfender Muskelberg stemmt Ihr auch Monster leicht.


XB Keine Zeit für die Liebe: Die Amazone steht nicht auf Romanzen.

Wer schon immer als virtueller Russell Crowe Abenteuer erleben wollte, bekommt nun dank Acclaim Manchester die Gelegenheit dazu: "Gladiator: Sword of Vengeance" ist zwar keine Lizenz des gleichnamigen Oscar-Streifens, setzt aber klar auf die Thematik des Vorbildes.
Als ein fieser Imperator seinen ehrenhaften Vorgänger ermordet und dafür sorgt, dass Ihr gleich mit ins Gras beißt, haben die Götter ein Einsehen: Ihr bekommt eine zweite Chance spendiert und kehrt als Meistergladiator zurück, um im Reich für Recht und Ordnung zu sorgen. Dazu schlagt Ihr Euch durch zahlreiche blutige Duelle im Kollosseum und den elf antiken Welten: Zwar liegt das Hauptaugenmerk auf den wenig zimperlichen Kämpfen mit einem oder meist mehreren Gegnern, eingestreute Rätsel sollen aber für zusätzliche Abwechslung sorgen. Dank ausgefeiltem Combosystem und der Konzentration auf wenige, dafür aber durchdachte Waffenarten erlebt Ihr spannende Missionen und Schlachten. Passende Atmosphäre generieren professionell inszenierte Zwischensequenzen und eine anspruchsvolle Polygon-Optik, die bereits im frühen Stadium mit hoher technischer Klasse gefällt – lasset die Spiele beginnen!


XB Da fließt der Lebenssaft: Gladiatoren sind im Kampf nicht zimperlich.


XB Die griechische Mythologie lässt grüßen: Skelettkrieger greifen an.

Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Rabiates Hack'n'Slay-Abenteuer, das den Schwerpunkt auf harte Schwertkampf-Action legt und die Antike optisch prächtig in Szene setzt.

Midtown Madness 3





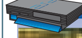
XB Jeder Stadt das passende Auto: Für die langen Asphaltgeraden von Washington (links) ist der noble 70er-Cruiser gerade recht, in Paris tut's der schnucklige Smart.

Eine der positiven Software-Überraschungen zum Xbox-Start war die spaßige und optisch sehr ansehnliche Allround-Raserei "RalliSport Challenge" der schwedischen Digital-Illusions-Abteilung : Dem Genre mit den vier Rädern blieben die Skandinavier danach treu und werkeln seitdem am Konsolendebüt der PC-Serie "Midtown Madness".
Ähnlich wie beim künftigen Konkurrenten "Midnight Club 2" saust Ihr in "Midtown Madness 3" nicht über feste Rennstrecken, sondern brettert ohne Rücksicht auf Verluste und mit freier Routenwahl durch Großstädte – hier macht Ihr die beiden Metropolen Paris und Washington unsicher. Je nach gewählter Karriere versucht Ihr Euch z.B. als Pizzalieferant, Nobelchauffeur oder wackerer Polizist – für schier unendliche Abwechslung sorgen schließlich Onlineduelle via Xbox Live.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

Rast hemmungslos durch Großstädte und lebt Euren Vollgasrausch aus: Witzige Optik und Online-Modus versprechen viel Rennspielspaß.

Ratchet & Clank 2





PS2 Martialisch: Den coolen Rundumanzug hatte Ratchet im ersten Teil noch nicht.

Sony bleibt in Fortsetzungslaune: Wurde letzten Monat bereits Teil zwei des Naughty-Dog-Hüpfers "Jak and Daxter" bestätigt, gibt's nun auch die offizielle Gewissheit, dass Insomniacs cooles Tandem "Ratchet & Clank" ein neues Abenteuer erleben wird.
Viel mehr außer einer Handvoll ansehnlicher Vorab-Screenshots gibt's derweil allerdings nicht: Es wurde lediglich angekündigt, dass das Abenteuer noch schöner, größer und besser über den Schirm flimmert. Dazu gibt's das Debüt eines mysteriösen Lebensenergiesystems. Angesichts der Klasse des Vorgängers sind wir aber guten Mutes.

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	nicht bekannt

Rückkehr des Heldenduos: Fans der actionlastigen Hüpferei erwartet voraussichtlich gewohnt hochklassige, rundum aufpolierte Kost.



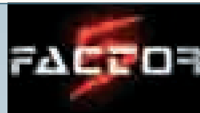
SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

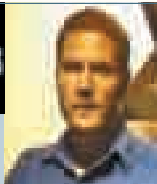
+++ "Donald Hawk Pro Skater"? Neversoft bastelt für Activision an einer Disney-Variante von "Tony Hawk's Pro Skater 4". Der Titel wird "Disney's Extreme Skate Adventure" heißen. **+++ Enttäuschung:** Nintendos skurrile Lebens-Simulation "Animal Crossing" erscheint nicht in Europa. Unser Tipp: Importiert Euch schnell die geniale US-Fassung – es lohnt sich! **+++ Fortsetzung folgt:** Nach zahlreichen Gerüchten bestätigte Square Enix nun, dass ein zweiter Teil von "Kingdom Hearts" erscheinen wird. Der Titel soll laut dem Nippon-Hersteller ähnlich erfolgreich abschneiden wie die "Final Fantasy"-Reihe. **+++Ab in die Steinzeit:** Microsoft haben ihr prähistorisches Jump'n'Run "Tork" ersatzlos gestrichen. Die zuständigen Entwickler von Tiwak sind nun auf der Suche nach einem neuen Publisher. **+++ Neues von Factor 5:** Die deutschen Auswanderer basteln gerade am "Star Wars"-Geballer "Rogue Squadron 3", das wohl auf der aktuellen Trilogie (Episode 1-3) basieren wird. Außerdem stehen erstmals Bodeneinsätze auf dem Programm. **+++ Polyphony im Größenwahn:** Laut unbestätigten Gerüchten soll "Gran Turismo 4" nicht nur Online-Duelle für acht Fahrer ermöglichen, sondern auch 100 Strecken und 2.000 Autos enthalten. **+++ Und nochmal Polyphony:** Die "Gran Turismo"-Schmiede arbeitet an einem weiteren PS2-Titel, der pünktlich zur E3 enthüllt wird. **+++ Aufgeschoben ist nicht aufgehoben:** Anders als bislang angedacht wird "Zone of the Enders: The 2nd Runner" erst im September nach Europa kommen. Zur Entschädigung gibt's eine neue Intro-Sequenz, drei frische Levels und zwei exklusive Schwierigkeitsgrade. **+++ MAN!AC wird erhört:** Rennspiel-Legende Geoff Crammond hat mit den Arbeiten an einem 128-Bit-Remake von "Stunt Car Racer" begonnen. Release und Plattform sind noch unbekannt. **+++ Nur nicht aufgeben:** Trotz der Pleite ihres Geldgebers Rage konnten die Steel Monkeys einen dicken Fisch an Land ziehen: THQ lässt bei den Glasgowern "Chevrolet Corvette" programmieren. **+++ Von Monstern zu Radlern:** Die "Twisted Metal"- und "War of the Monsters"-Macher Incog produzieren für Sony das BMX-Spektakel "Downhill Domination". **+++ Schlechtes Omen?** "Driver 4" wird laut Reflections doch erst im Jahr 2004 erscheinen. **+++ Ninja mit Stehvermögen:** Segas Overworks-Team hat bereits mit der Entwicklungsphase von "Shinobi 2" begonnen. **+++ Tanzen gegen die ganze Welt:** Konamis Hüftschwung-Klassiker "Dance Dance Revolution" wird bald auch für die Xbox erscheinen und eine Online-Option fürs Runterladen neuer Songs enthalten. **+++ Geschmacklos:** Sony hat sich den Titel "Shock and Awe" rechtlich schützen lassen. Die Parole wurde im Irak-Krieg als Strategie der US-Militärs ausgegeben.

Entwicklungsland

Hoffnungsvolle Pioniere oder rückständige Amateure, wohin führt der Weg für Deutschlands Softwareschmieden? MAN!AC beleuchtet Tücken und Chancen des hiesigen Spielemarktes.

Erfolg durch Auswanderung





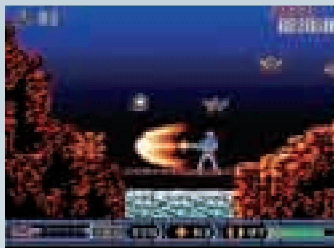
Julian Eggebrecht
Firmengründer von Factor 5

Beim Namen "Turrican" bekommen Veteranen glänzende Augen: Gehört die SNES- bzw. Mega Drive-Ballerei doch zu den Genre-Meilensteinen. Hinter dem Knaller steht das deutsche Factor 5-Team, welches nach diversen Querelen ins sonnige Kalifornien übersiedelte und dort mit LucasArts-Versoftungen (u.a. "Rogue Leader") für Furore sorgt. Wir sprachen mit Firmengründer Julian Eggebrecht über die hiesige Spielebranche.

Welche Gründe haben Euch damals bewogen, von Deutschland in die USA zu ziehen? Welche Hürden musstet Ihr überspringen?
Unser Hauptgrund waren Kommunikationsprobleme mit LucasArts durch Zeitverschiebung und räumliche Trennung. Damals war das Internet noch zu langsam, um CDs zu transferieren und wir arbeiteten an zwei PSone-Spielen. Im Nachhinein kann man natürlich auch spekulieren, ob wir sonst je Zugriff aufs N64 und damit die Grundlage unserer engen Nintendo-Beziehung bekommen hätten. Wir wollten immer schon mit einem der Hardware-Hersteller arbeiten und mehr am Puls der Konsolenbranche als in Deutschland sein. Die schwierigste Hürde war aber die Organisation des Umzugs und das erste Jahr. Man fängt ein neues Leben an, muss aber das Geschäftliche sofort im Griff haben.

Warum ist Deutschland in puncto Software nur Randerscheinung, warum sind deutsche Hits nicht international übertragbar?
Nicht nur der Geschmack deutscher Teams ist sehr lokal geworden, sondern auch die Produktionsmethoden, Budgets etc. Man hat das Gefühl, dass sich die Entwickler-Branche in Deutschland aus der Rainbow Arts-Zelle der späten 80er nicht weiterentwickelt hat. Wir haben die Unprofessionalität der deutschen Publisher zu sehen bekommen. Ich wurde Jahre nach einem geplatzten Deal von Ken Lobb bei Nintendo angesprochen, warum wir "Super Turrican 2" denn nicht bei ihm eingereicht hätten. Er liebte das Spiel so sehr, dass wir einen Deal bekommen hätten. Nichtverstehen des Weltmarktes und fehlende internationale Beziehungen machen Entwicklung auf Weltniveau in Deutschland zu einem kaum gewinnbaren K(r)ampf.

Wie siehst Du die Chancen bzw. die Zukunft der hiesigen Entwickler-Branche?
Ich würde gerne positivere Zeichen sehen. Sicher ist es schön, dass solche Klitschen wie Software 2000, die aus dem Baugewerbe kamen und sich dementsprechend gegenüber Entwicklern aufführten, ihre wohlverdiente Pleite hingelegt haben. Nur ist aus dem Dinosaurier-Sterben bisher keine Wiedergeburt einer stärkeren zweiten Generation entstanden. Die fähigen Teams schlagen sich mehr schlecht als recht durch, sind aber bedrohlich am Rande der Pleite. Und dann gibt es natürlich die ausländische Konkurrenz: Viele Talente wandern gleich aus Deutschland ab – der Teufelskreis schließt sich.



Sprungbrett zum Weltruhm: "Turrican" machte Factor 5 international bekannt.

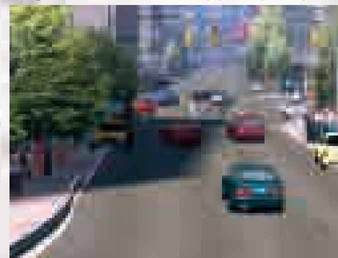
Woran liegt es, dass Publisher scheinbar nur wenig Vertrauen in deutsche Teams haben?
Die Entfernung macht's. Und natürlich die Hemmschwelle, dass es in Deutschland keine bekannten Teams gibt. Uns wurde schon oft von Publishern angeboten, in Deutschland Entwicklungen zu starten. Absurd, denn wir könnten nicht weiter entfernt sein. Es kommt nur immer auf den 'Track Record' an – hattest du einen Hit, wird Dir irrational Vertrauen geschenkt, das talentierte deutsche Newcomer nicht bekommen.

Wie gestaltet sich die Kapitalfindung in Amerika im Vergleich zu Deutschland?
Newcomer haben es schwer, etablierte Teams besitzen meist Stamm-Publisher. Im Endeffekt kann man mit viel Aufwand viel Geld bekommen – das trennt das Ausland von Deutschland.

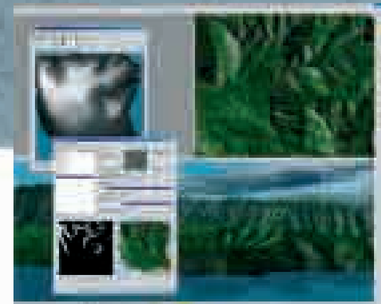
Japan hat "Mario", Amerika "Pong" und England Lara Croft – virtuelle Schöpfungen, die Konsolen-Zocker gleich welcher kulturellen Herkunft nachhaltig prägten. Fragt man hingegen nach deutscher Software von ähnlich historischer Tragweite, folgt ernüchterndes Schweigen. Ja, noch schlimmer: Ungeachtet positiver Ausnahmeerscheinungen wie Sunflowers' "Anno"-Reihe (siehe auch Kasten) versinkt unsere Nation aktuell sukzessive in der digitalen Bedeutungslosigkeit – desaströse Wirtschaftsprognosen boykottieren das zarte Pflänzchen 'Spiele: Made in Germany' zusätzlich. Doch Hopfen und Malz sind längst nicht verloren: Talentierte Nachwuchsprogrammierer à la Yager oder Cry Tek trotzen dem Negativtrend – wir haben mit den Verantwortlichen gesprochen und nach Ursachen wie Lösungen für die hausgemachte Entwickler-Misere gefahndet.

Geld regiert die Welt

Die gewaltigste Hürde, mit der sich heimische Teams konfrontiert sehen, ist ebenso banal wie schmerzhaft: Es fehlt an finanzieller Unterstützung. Während international operierende Publisher beispielsweise fleißig Geld in gestandene US-Truppen pumpen,



Nach diversen PC-Rasern liefern Synetic mit "World Racing" ihr Xbox-Debüt ab.



gehen lokale Spielemacher ob fehlender Reputation leer aus. Tatsächlich tendiert das Vertrauen von Infogrames & Co. gegen Null: "Wir haben bei 'Anno 1602' gegen unglaubliche Vorurteile ankämpfen müssen", bilanziert Sunflowers-Gründer Adi Boiko seine Suche nach Partnern aus Übersee. Bleibt ergo zumeist nur der Gang zu deutschen Dependancen bzw. Publishern, die wiederum wegen fehlender Vertriebskanäle oft ausschließlich national agieren.
So erklärt sich dann auch der im Vergleich zu Konsolenkost exorbitant hohe Ausstoß an PC-Titeln: Nimmt der Heimrechner in USA wie Japan eine zweitrangige Rolle ein, bleibt seine Dominanz hierzulande (immerhin 25 Millionen Deutsche besitzen einen PC) vorerst ungebrochen. Zudem generiert die Produktion für 128-Bit-Maschinen zusätzliche Fixkosten: Da wollen Entwicklungsstationen erworben und Lizenzgebühren an den jeweiligen Hardware-Hersteller abgetreten werden – wohlgemerkt bevor die eigentliche Programmierung überhaupt startet.
Lässt man diese massiven Hindernisse einmal außen vor, erweist sich Vater Staat als dickster Knüppel zwischen deutschen Entwicklerbeinen: Vergleichsweise hohe Steuern nebst Sozialabgaben machen die Gründung einer unabhängigen Spieleschmiede zum finanziellen Drahtseilakt. Der Geschäftsgrundsatz 'Nehmen und Geben' gilt dabei bedauerlicherweise nicht: Kommen andere Industrie-

BRD

Deutsche Technik, die begeistert: Mittels eigener Engine (links) entfachen Crytek ein Ego-Feuerwerk der Extraklasse – "Far Cry" hält internationalen Maßstäben stand.

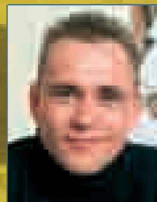
zweige in den Genuss geldwerter Subventionen, bleibt Software-Entwicklern wohl oder übel nur die Kreditaufnahme bei einer Bank. Doch auch diese Alternative gestaltet sich nicht nur ob fehlendem Vertrauen seitens der Finanziers diffizil: Stellen Software-Produkte doch nach dem Handelsgesetzbuch ein immaterielles Wirtschaftsgut dar, welches somit in unfertigem Zustand nicht als Sicherheit für Kredite herangezogen werden kann.

Eine verheerende Zwickmühle für Teams ohne eigenes Kapital, denn ein Titel verschlingt laut Branchenaussagen heutzutage ca. 1,2 Millionen Euro. Über solche Tücken können Osteuropäer indes nur schmunzeln: Von niedrigen Lohnkosten (ein rumänischer Programmierer kassiert 240 Euro pro Monat), fähigen Uni-Absolventen und hohen Raubkopierraten im eigenen Land (über 90%) getrieben, drängen Firmen wie die tschechischen Illusion Softworks ("Mafia") auf den weltweiten PC-Markt – Konsolen-Titel werden folgen und hiesige Firmen weiter bedrängen.

Soziales Gefüge

Das Ausbleiben von Verkaufsschlagern aus deutschen Landen aufs Finanzielle zu reduzieren, wäre aber sowohl äußerst billig als auch schlichtweg falsch: Vielmehr krankt die hiesige Szene an vielschichtigeren Problemen. So herrscht abgesehen von der Berliner Games Academy (siehe MAN!AC 05/03) in puncto fachgerechter Ausbildung nach wie vor Ebbe. Potenzieller Nachwuchs muss sich ergo autodidaktisch mit der Materie auseinandersetzen. Ein Blick über den großen Teich zeigt, dass es besser geht: Zahlreiche US-Universitäten wie das berühmte DigiPen Institute arbeiten eng mit Software-Studios zusammen bzw. versorgen diese mit frischen Talenten.

Ließen sich genannte Bildungslücken noch durch puren Enthusiasmus kompensieren, liegt der eigentliche Hund tiefer begraben: Anders als in Japan, wo man Videospiele längst als vollwertiges Kulturgut ansieht, wird die Zockergemeinde hierzulande mehr belächelt denn ernst genom-



Andreas Leicht
Produkt Manager von Synetic



Bisherige Titel: Have a N.I.C.E. day!, N.I.C.E. 2, Mercedes-Benz Truck Racing (alle PC)
Aktuelle Projekte: World Racing (PC, Xbox, PS2)

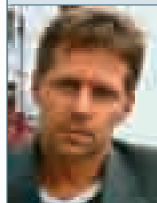
Woher rekrutiert Ihr Eure Mitarbeiter/Programmierer? Universitäts-Absolventen? Games Academy? Hobby-Zocker?
Wir nutzen Kontakte innerhalb der Branche zu Publishern, anderen Entwicklungsstudios und Jobbörsen. Für reine Hobby-Zocker dürfte es recht schwierig sein, Fuß zu fassen – zu speziell sind die Anforderungen. Andersherum dürfte es aber auch für Spezialisten schwierig sein, wenn sie nicht die Leidenschaft für Spiele mitbringen.

Wie bewertet Ihr die deutsche Entwicklerlandschaft? Amateurhaft oder professionell?
Die Zeiten von Autodidakten gehören der Vergangenheit an. Innerhalb der letzten Jahre fand eine natürliche Auslese statt, und die professionellsten Teams haben sich durchgesetzt. Initiativen wie das USF (Unterhaltungs Software Forum) tragen dazu bei, dass die Entwickler lernen, auch über den Tellerrand hinaus zu blicken.

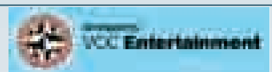
Was hat Euch dazu bewogen, für Konsolen zu entwickeln? Warum stellen deutsche Spieleschmieden vorwiegend PC-Titel her?
Zuerst auf PC-Basis zu entwickeln, ist in der deutschen Historie verankert. Mitte der 90er wurden hier fast nur Wirtschaftssimulationen programmiert und die sind PC-Territorium. Hinzu kommt, dass Du nicht einfach in den Laden gehen, eine Konsole kaufen und ein Spiel entwickeln kannst. Auch haben speziell US- und Nippon-Entwickler auf Konsolen einen Vorsprung, den die Europäer langsam reduzieren. Die Xbox hat uns durch ihre Nähe zum PC den Einstieg in die Konsolenlandschaft geboten. Zudem war sie neu, und somit die Basis für jeden gleich – also ideale Startbedingungen.

Wie seht Ihr die internationale Wettbewerbsfähigkeit von deutscher Software?
Die Wettbewerbsfähigkeit ist gegeben: Synetic selbst hat sich auf den Rennspielbereich spezialisiert und sich in diesem Genre eine große Erfahrung angeeignet. Auch der Einstieg in die Konsolen könnte sich als entscheidend herausstellen, denn als Xbox-Entwickler der ersten Stunde kennen wir das gute Stück inzwischen wie unsere Westentasche. Es mangelt hierzulande sicher nicht an Innovationen, aber eine zu haben und den Publisher davon zu überzeugen, sind zwei verschiedene Dinge.

Welches sind die Hauptgründe dafür, dass kein deutscher Titel Weltruhm erlangt hat?
Um internationalen Erfolg zu haben, musst du ein Produkt dafür auslegen: US-Spieler haben eine andere Kultur. Es ist schwierig, sich in ausländische Märkte reinzudenken. Welcher deutsche Entwickler kann schon beurteilen, was Amerikaner spielen wollen?



Christian Weikert
Producer von VCC Entertainment



Bisherige Titel: Killer Loop (PC, PSone), MagForce Racing (DC), RTL Skispringen 2000 (PC), RTL Skispringen 2001 (PC), Alarm für Cobra 11 (PC), RTL Skispringen 2002 (PC, PSone), RTL Skispringen 2003 (PC, PS2)
Aktuelle Projekte: RTL Skispringen 2004 (PC, PS2)

Woher rekrutiert Ihr Eure Mitarbeiter/Programmierer? Universitäts-Absolventen? Games Academy? Hobby-Zocker?
Wir haben gute Erfahrung mit Praktikanten gemacht. Entweder handelte es sich um Informatik-Studenten, oder es waren erfahrene Grafiker, die noch nie für Computerspiele gewerkelt haben und in die Thematik eingearbeitet wurden. Aber wir hatten auch schon Bewerber von der Games Academy in Berlin.

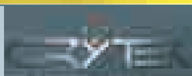
Wie bewertet Ihr die deutsche Entwicklerlandschaft? Amateurhaft oder professionell?
Natürlich gibt's professionelle Leute. Nur arbeitet man in Deutschland sehr selten an internationalen Projekten, weil die meisten Spiele nur für den lokalen Markt ausgelegt und entsprechend gering budgetiert sind. Aus dem Grund fehlt vielen Entwicklern einfach die Erfahrung.

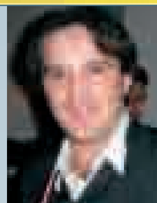
Was hat Euch dazu bewogen, für Konsolen zu entwickeln? Warum stellen deutsche Spieleschmieden vorwiegend PC-Titel her?
Der Vertrieb sah eine Nachfrage und da Konsolen für uns kein Problem sind, haben wir es halt getan. Ich glaube die meisten Entwickler konzentrieren sich auf den PC, weil das das geringere finanzielle Risiko ist (die Lizenzgebühren an Sony waren in unserem Fall höher als die eigentlichen Entwicklungskosten).

Wie seht Ihr die internationale Wettbewerbsfähigkeit von deutscher Software?
Ehrlich gesagt, gering. Dort gibt es einfach viel höhere Budgets, das Geld kommt schneller und die Märkte sind größer. Meiner Meinung nach macht es wenig Sinn, sich mit den Amerikanern in deren Genres zu messen. Da sollte man eher auf Originalität setzen. Naja, und den Japanern kann man sowieso kaum das Wasser reichen.

Teutonische Entwicklungen konzentrieren sich zumeist auf urdeutsche Themen. Muss man nicht mehr Risiko eingehen?
Leider ist es extrem schwierig, Geldgeber für etwas Originelles zu finden. Die wollen kein Risiko eingehen und setzen nur auf Bewährtes.

Stehen internationale Publisher der deutschen Szene eher skeptisch gegenüber?
Man muss als unbekannter Entwickler viel Überzeugungsarbeit leisten. Es ist logisch, dass Geldgeber mehr Vertrauen zu einem Partner haben, mit dem sie gute Erfahrungen machten.





Faruk Yerli
Firmengründer von Crytek

Bisherige Titel: –
Aktuelle Projekte: Far Cry (PC, Xbox)

Woher rekrutiert Ihr Eure Mitarbeiter/Programmierer? Universitäts-Absolventen? Games Academy? Hobby-Zocker?
Wir haben einen sehr hohen Qualitätsanspruch an Mitarbeiter. Deshalb arbeiten wir eng mit internationalen Personalvermittlern zusammen. Durch unser Image in der Entwicklerszene erhalten wir auch viele Bewerbungen von bekannten Unternehmen wie EA oder Activision.

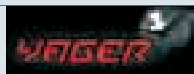
Wie bewertet Ihr die deutsche Entwicklerlandschaft? Amateurhaft oder professionell?
Die deutschen Entwickler sind mit dem deutschen Film zu vergleichen. Sie sind amateurhaft. Betrachtet man Europa, so sind England und Frankreich weit überlegen. Ich kenne keinen deutschen Publisher der weltweit selbstständig operiert. England und Frankreich haben einige. Ein weiterer Aspekt ist, dass Deutschlands Wirtschaft den Spielemarkt nicht ernst nimmt und wenig Kapital zur Verfügung stellt.

Was hat Euch dazu bewogen, für Konsolen zu entwickeln? Warum stellen deutsche Spieleschmieden vorwiegend PC-Titel her?
Konsolen gewinnen immer mehr Marktanteile. Aus wirtschaftlicher Sicht wird es für den Verkauf attraktiver. In puncto Technik hat man keine Problematik mit Optimierungen wie DirectX oder sonstigem Schnickschnack, der beim PC schnell zum Trend werden kann. Es gibt aber einen Haken: Für die Plattformen von Microsoft, Sony und Nintendo darf man nur Spiele entwickeln, wenn man einen Test ('Due Dilligence') durchläuft. Dadurch ist die einzige Möglichkeit für Newcomer, sich auf dem PC-Sektor einzuschießen. Für uns sieht's aber anders aus: Aufgrund einer Kooperation mit NVIDIA und ATI und des Potenzials von "Far Cry" ist Crytek zertifizierter Xbox-, PS2- und Gamecube-Entwickler.

Wie seht Ihr die internationale Wettbewerbsfähigkeit von deutscher Software?
Ein großes Handicap ist, dass die Spiele zu sehr auf Deutschland und Europa fokussiert werden – das Ziel wird von Anfang an so definiert. Damit hat man auf jeden Fall keine Chance gegen die internationale Konkurrenz.

Teutonische Entwicklungen konzentrieren sich zumeist auf urdeutsche Themen. Muss man nicht mehr Risiko eingehen?
Die Projektbudgetierung und -betreuung eines deutschen Publishers ist nicht konkurrenzfähig zu den international operierenden. Auch die Bereitschaft der Entwicklung abseits des Strategie-Genres ist gering.

Steht bei Euch der Spielspaß oder das Marktpotenzial im Vordergrund?
An erster Stelle steht der Spielspaß, das Absatzpotenzial muss aber durch Marketinganalysen bestätigt werden. Nur so kann man existieren, expandieren und weitere erfolgreiche, qualitativ hochwertige Spiele auf den Markt bringen.





Uwe Beneke
Director of Art & Design von Yager

Bisherige Titel: –
Aktuelle Projekte: Yager (PC, Xbox)

Woher rekrutiert Ihr Eure Mitarbeiter/Programmierer? Universitäts-Absolventen? Games Academy? Hobby-Zocker?
Wir bekommen viele Bewerbungen über unsere Website. Neben der Games Academy hier in Berlin haben sich dabei besonders Praktikumssemester in Design- und Informatikstudiengängen als fruchtbar erwiesen.

Wie bewertet Ihr die deutsche Entwicklerlandschaft? Amateurhaft oder professionell?
Trotz Pleiten wächst das Know-how mit der steigenden Anzahl hier entwickelter Titel und führt zu professionelleren Produktionen. Daneben gibt es Selbstorganisation der Entwicklerszene und das Wachsen angrenzender Unternehmungen, zum Beispiel von Ausbildungsinitiativen.

Was hat Euch dazu bewogen, für Konsolen zu entwickeln? Warum stellen deutsche Spieleschmieden vorwiegend PC-Titel her?
THQ ist von Hause aus stark im Konsolengeschäft engagiert, entsprechend gab es von Anfang an den Plan für eine Konsolenversion von "Yager". Entwicklung für den PC ist aber mit weniger Einstiegsaufwand verbunden, da keine Zertifizierungen zu durchlaufen und keine teuren Entwicklungs-Kits zu erwerben sind. Die Xbox bot uns einen einfachen Zugang, da die entsprechenden Schnittstellen – DirectX – bereits bekannt waren.

Wie seht Ihr die internationale Wettbewerbsfähigkeit von deutscher Software?
Das hängt leider nicht nur von der Qualität ab, sondern vor allem an der Emanzipation deutscher Publisher/Dependancen im internationalen Maßstab. Was Japan angeht, gibt es ein kulturelles Problem: Top-Seller mit japanischem Stil sind auch Deutschland-kompatibel, aber das ist umgekehrt nicht so.

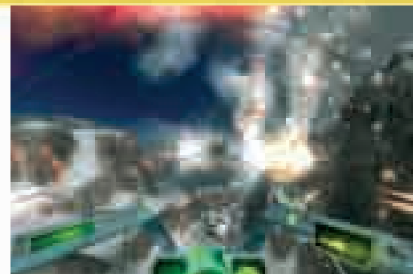
Muss man mehr Risiko eingehen, um Titel mit Weltmarkt-Chancen zu produzieren?
Die Eignung für andere Terrritorien hängt nicht nur am Genre – wer internationalen Ansprüchen gerecht werden will, muss an Präsentation, Design usw. feilen. Ein gutes Beispiel hierfür sind englische Sprachaufnahmen.

Wie gestaltet sich die Suche nach Finanziers?
Der Weg führt zunächst über die deutschen Häuser internationaler Publisher – wenn diese für das Projekt gewonnen sind, kann eine interne Weitervermittlung stattfinden. Ein Prozess, den wir als langwierig kennengelernt haben.

men. Resultierend aus dieser gesellschaftlichen Nischenposition fehlt's an der medialen Plattform für gespielte Unterhaltung: Fernsehberichte thematisieren allenfalls Indizierungen, fundierte Reportagen sind Mangelware. In diesem Zusammenhang bleibt zu hoffen, dass die Games Convention nicht als Eintagsfliege endet, sondern sich als Aushängeschild für deutsche Softwaremacher manifestiert.
Dass unsere Entwickler darüber hinaus mit Defiziten in puncto Professionalität wie Marketing zu kämpfen haben, lässt sich nicht leugnen: Besonders der PC-Markt erlebte zuletzt Pleiten von Studios, deren Finanzplanung aus dem Ruder lief – Vernunft und Ambition wollen in gesunder Balance gehalten werden. England geht mit gutem Beispiel voran: Durch behutsam gewachsene Größen wie Climax angeführt, weisen britische Studios in Europa aktuell einen Marktanteil von 33% vor.

Mit Mut zum Erfolg

Kein Wunder, dass Auswanderer Julian Eggebrecht (siehe Interview) angesichts solcher Fakten nach fähigen Köpfen ruft: "Es müssen sich Visionäre finden, Leute, die Entwickler repräsentieren und sich auf dem Weltmarkt bewegen können" – dem Land der Dichter und Denker fehlt es an Galionsfiguren vom Schlage eines Shigeru Miyamoto. Letztgenannter hätte vielleicht auch den Mut, mit der vorherrschenden Genre-Engstirnigkeit aufzuräumen: So produzieren



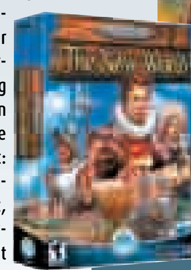
Deutsches "Wing Commander": "Yager" protzt mit grandioser Technik.

bundesdeutsche Teams hauptsächlich auf nationale Bedürfnisse zugeschnittene Strategie-Titel mit historischem Hintergrund.
Wer allerdings den 10,3 Milliarden Dollar schweren US-Markt (zum Vergleich: In Deutschland werden ca. 1,2 Milliarden Euro umgesetzt) knacken will, muss sich ins Action-Segment (25% aller verkaufter US-Titel) wagen. Demnach scheinen Yager, deren gleichnamiges Debüt bereits internationale Beachtung erfährt, und Crytek auf einem gesunden Weg: Letztgenannte Coburger attackieren (zumindest verbal) mit ihrer optisch grandiosen Xbox-Schießerei "Far Cry" den kommenden Ego-Hammer "Doom 3". Wer im Konsolengeschäft nach gangbaren Rezepten sucht, muss jedoch nicht zwangsläufig auf den Weltmarkt schielen: So landete VCC Entertainment mit dem Lizenzprodukt "RTL Skispringen 2003" (PS2) einen Verkaufsschlager, während Shin'en (u.a. "Iridion") durch technisch feine GBA-Produkte beeindruckt – deutsche Erfolgsgeschichten, deren Nachahmung wir nur empfehlen können. *tk*

Strategien aus der Krise

Deutschlands PC-Größe Sunflowers peilt den Weltmarkt an

Während deutsche Konsolentitel ein Schattendasein fristen, können PC-Entwickler bereits internationale Achtungserfolge vorweisen: Sunflowers Aufbau-Knüller "Anno 1602" wanderte immerhin 165.000 Mal über US-Ladentheken. Nach 400.000 verkauften Exemplaren im deutschsprachigen Raum soll der Nachfolger "Anno 1503" (heißt in Amerika "A.D. 1503 – The New World") dieses Ergebnis mithilfe von Publisher Electronic Arts noch toppen. Selbst eine 128-Bit-Umsetzung steht zur Debatte: "Natürlich sind wir einer Konsolen-Adaption gegenüber nicht abgeneigt und prüfen das derzeit", versicherte uns Managing Director Jürgen Reußwig. Den Schritt ins Videospiel-Geschäft hatte Sunflowers schon einmal gewagt: Das PSone-Abenteuer "Technomage" bot zwar ordentliche Kost, blieb aber hinter den Verkaufserwartungen zurück. Reußwig stellt hierzu klar: "Das war unser erster Konsolentitel überhaupt und wir haben praktisch bei Null angefangen. Insofern sind wir zufrieden, den Titel mit einem neu formierten Team erfolgreich fertiggestellt und veröffentlicht zu haben". Ein "Anno"-Ableger für Xbox, PS2 oder Cube wäre übrigens nicht die einzige namhafte PC-Portierung: Auch Umsetzungen von "Die Siedler" (Ubi Soft) und dem Unterwasser-Geballer "Aquanox" (JoWooD) befinden sich in Arbeit.



Sunflowers Hit: "Anno 1503" erscheint unter neuem Namen in USA.

„Tekken 4" Jin-Statue in Lebensgröße von Studio Oxmox.
MAN!AC-Basecap erhältlich bei shop@maniac.de

Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:



▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN

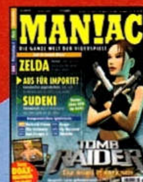
▶ KEINE VERSANDKOSTEN

▶▶ 6,20€ GESPART

Mit 34 Euro bis du dabei! Wenn Du MAN!AC im Abo beziehst, bekommst Du Dein Heft jeden Monat pünktlich frei Haus und sparst 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

NACHBESTELLEN & SPAREN!







Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR oder BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

7/96	9/96	9/97	10/97	10/98	2/00	3/00	4/00	7/00	8/00
9/00	10/00	11/00	12/00	3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01
9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02
8/02	9/02	10/02	11/02	12/02	1/03	2/03	3/03	4/03	5/03

PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

ABO COUPON

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

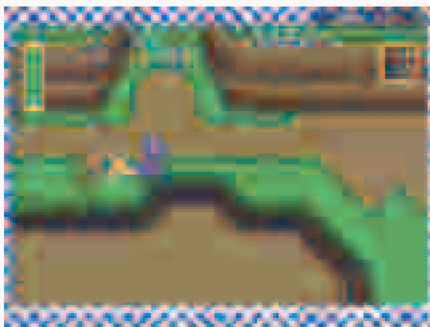
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Game Boy Player

Handheld-Software ganz groß

Endlich Game-Boy-Spiele auf der großen Flimmerkiste zocken – wir haben BigNs neues Gamecube-Zubehör ausprobiert.


Geschmacksfrage: "The Legend of Zelda: A Link to the Past" mit weiß-blauem Rahmen.


"Rayman 3" auf dem großen Schirm: Die Bildqualität des Game Boy Player ist ausgezeichnet.

Ehemalige SNES-Besitzer erinnern sich mit Freuden an den Super Game Boy. Diese Hardware-Erweiterung ermöglichte es bereits anno 1994, die Lieblings-Handheld-Module über den heimischen Fernseher zu genießen. Einfach die Game-Boy-Cartridge in den Adapter stecken und ab damit in den Super-Nintendo-Schacht – damals ein wahrlich großes Erlebnis.


War bei vielen SNES-Besitzern beliebt: der Super Game Boy.

Wiedergeburt auf dem Gamecube

Neun Jahre und zwei Konsolen-Generationen später erlebt dieses innovative Zubehör die verdiente Wiederauferstehung – als Game Boy Player in Verbindung mit BigNs Spielewürfel. In Japan ist das Accessoire bereits erhältlich: Für ca. 5.000 Yen (umgerechnet etwa 40 Euro) bekommt Ihr die quadratische Hardware, eine Mini-DVD mit der zugehörigen Software sowie eine 34-seitige Anleitung. Letztere könnt Ihr gleich in der Schachtel belassen, denn Installation und Bedienung gestalten sich kinderleicht. Entfernt den Deckel des 'Hi Speed Ports' auf der Unterseite des Gamecube, stöpselt den Game Boy Player drauf und fixiert die Erweiterung mit den beiden Schrauben. Steckt danach das GBA- oder Game-Boy-Modul in den Schacht an der Vorderseite, legt die Software-Disc ins Laufwerk und schaltet die Konsole ein – los geht's!


Mit der Zoomfunktion variiert Ihr die Größe des Bildfensters nach Eurem Gusto. Leider verbleiben auch in der höchsten Vergrößerungsstufe schmale farbige Ränder.

Einstellungssache

Nach dem kurzen Boot-Vorgang landet Ihr direkt im Start-Bildschirm des Spiels. Wie beim Vorgänger Super Game Boy ziert ein bunter Rahmen die äußeren Ränder des Screens. Stört Euch die voreingestellte Farbe, dann ruft via Z-Taste das Menü des Game Boy Player auf. Hier passt Ihr Schritt für Schritt das Erscheinungsbild Euren Vorstellungen an: Wählt zwischen 20 in Form und Kolorierung unterschiedlichen Rahmenarten, stellt eine Zoomstufe ein, entscheidet Euch zwischen mehreren Joypad-Konfigurationen, aktiviert auf Wunsch eine Art 'Bildberuhigung' (vermindert u.a. bei hellen Anzeigen das Flimmern), schaltet eine Timer-Funktion ein und wechselt – ohne den Cube auszuschalten – die Spiele-Cartridge.

Das Ergebnis

Von unseren ausgiebigen Zocksessions können wir fast ausschließlich Positives berichten. Das Bild macht bis auf kleine Farbabweichungen – die wohl auf die Optimierung der Spiele auf den LCD-Schirm des GBA zurückzuführen sind – eine sehr gute Figur, der Sound ertönt etwas gedämpft, geht aber dennoch in Ordnung und die Bedienung darf als sehr gelungen bezeichnet werden.

Einen Pferdefuß gibt's dennoch: Der Game Boy Player erscheint erst im Juni in Deutschland (Preis stand zum Druckschluss noch nicht fest) und die Beschaffung eines ausländischen Gerätes rentiert sich nur für Import-Fans oder Freeloader-Besitzer. Die Ländercodes des Cube und der Erweiterung müssen übereinstimmen, sonst bleibt der Schirm schwarz. *os*


Via 'Eject'-Taste an der rechten Seite entfernt Ihr Module aus dem Schacht.


Dank Schnittstelle nutzt Ihr weiterhin die Mehrspieler-Funktion der Module.

WANTED

Wir MAN!ACs haben in diesem Jahr noch einiges vor. Aus diesem Grund suchen wir kompetente, sachkundige Verstärkung. Wir bieten ein angenehmes Arbeitsklima in einem jungen, unkonventionellen Team, eine leistungsorientierte Bezahlung bei guten Aufstiegschancen und die Nähe zur bayerischen Metropole München.

Volontär(in)

zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit den Next-Generation-Systemen aus, wissen aber auch VCS 2600 und Colecovision in die Videospielgeschichte einzuordnen. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als Volontär(in) der Cybermedia GmbH lernen Sie das Handwerkszeug für eine spätere Verlags-Karriere, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig an Spieletests, Previews respektive Schwerpunkt-Artikeln. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus. Nach erfolgreichem Absolvieren des Volontariats besteht die Möglichkeit, in eine Redakteursposition aufzusteigen.

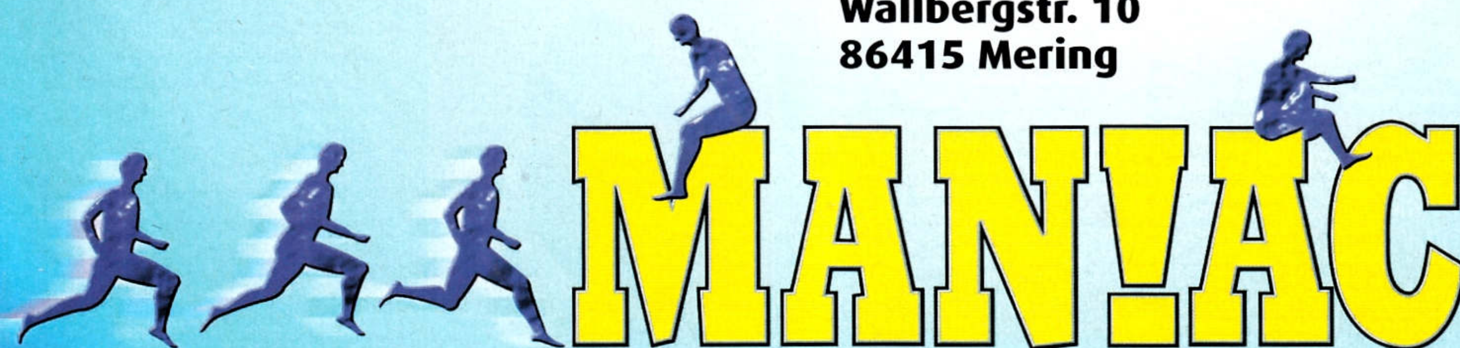
Freie Mitarbeiter(innen)

Sie kennen sich mit allen aktuellen Konsolen (PS2, Xbox, Gamecube, GBA) hervorragend aus und haben im Idealfall die Geräte im heimischen Wohnzimmer stehen. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten termingerecht und wohnen im Einzugsgebiet von Augsburg oder München.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews, Lösungen und Schwerpunktartikel. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel senden Sie bitte an:

Cybermedia GmbH
Personalabteilung
Wallbergstr. 10
86415 Mering



Preissenkung: Xbox ab sofort zum Spartarif!



Microsofts ehedem überteuert gestarteter Kasten entwickelt sich zum Günstigkauf: Am 10. April wurde der offizielle Xbox-Verkaufspreis auf nunmehr 199 Euro gesenkt. Dies geschieht allerdings nicht aus Barmherzigkeit, sondern soll Mitbewerber Nintendo (siehe auch News rechts) entscheidend schwächen: "Wir werden weiterhin sehr aktiv unseren europäischen Marktanteil ausbauen", lässt sich Vize-Präsident Peter Moore kämpferisch zitieren. Darüber hinaus gibt's nun eine Budget-Reihe namens 'Xbox Classics', die mit viel Spiel zum günstigen Preis lockt: So wandern ab sofort "Amped", "Dead or Alive 3", "Munch's Oddysee", "Project Gotham Racing", "RalliSport Challenge", "Spider-Man", "Tony Hawk's Pro Skater 4", "Wreckless", "Moto GP", "Crash Bandicoot 4", "Buffy", "James Bond: Agent under Fire", "Burnout" und "SSX Tricky" für gerade einmal 30 Euro über die Ladentheken – da sollte für jeden Zocker was dabei sein.



Spar-Knaller: "Dead or Alive 3".

Videospielhersteller stehen vor Gericht

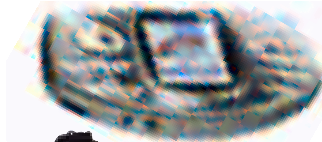
Acclaim kommt nicht zur Ruhe: Nachdem bereits BMX-Star David Mirra gerichtlich gegen den "Turok"-Publisher vorging, sehen sich nun eigene Aktionäre illegal behandelt. Die Wertpapier-Besitzer beklagen falsche Verkaufsprognosen für Schlüsseltitel wie "Aggressive Inline" sowie (angeblich) mit Vorsatz verschwiegene Finanzprobleme. Branchenkonkurrent EA dreht den Spieß indes um und hetzt seine Anwälte auf eine Gruppe Ex-Mitarbeiter: Die sollen nämlich nach ihrer Kündigung vertrauliches Material bzw. Programmroutinen entwendet haben.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Ego-Legende meldet sich zurück

Videospiel-Veteranen ist der Name John Romero ein Begriff: War der charismatische Entwickler doch bei ID Software für legendäre Index-Ballereien verantwortlich. Nach seinem Abgang zu Ion Storm respektive dem desaströsen Abschneiden von "Daikatana" versank Romero dann allerdings in der Branchenversenkung. Nun taucht er wieder auf und backt kleinere Brötchen: Das selbstgegründete Entwicklerteam Monkeystone befasst sich ausschließlich mit dem mobilen Spielesektor (Handys). Ein erster großer Auftrag wurde unlängst an Land gezogen: Unter der Leitung von THQ darf Romero die Konsolen-Schießerei "Red Faction" für Nokias N-Gage (siehe Bild) adaptieren – Screenshots gibt's leider noch keine.





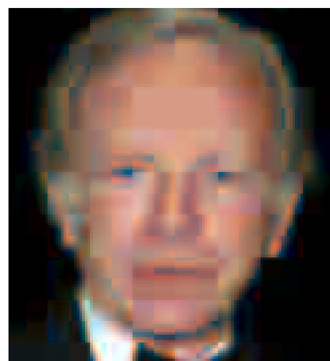
NACHSPIEL

OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

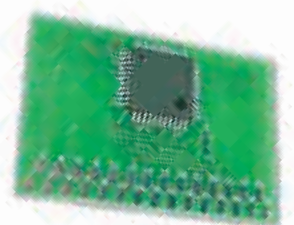
Des einen Freud, des anderen Leid: Während sich chronisch knappe Konsumenten ob der neuerlichen Xbox-Preissenkung die Hände reiben, kommt Konkurrent Nintendo endgültig unter Zugzwang. Angesichts enttäuschender Cube-Verkäufe respektive der schier unerschöpflichen Finanzpolster des Gates-Konzerns wundert es kaum, dass die "Mario"-Erfinder fieberhaft an der nächsten Hardware-Generation werkeln – das Firmen-Gefecht um den Platz hinter Sony scheint vorerst entschieden. Gerüchte, Nintendo könnte eine ähnlich bedauerliche Entwicklung wie Sega nehmen, bleiben indes Spekulation: Hat man doch dank anhaltender Monopolstellung im Handheld-Sektor seine Kriegskassen – anders als der Dreamcast-Hersteller – für Dürrezeiten tüchtig gefüllt. So läuft zwangsläufig alles auf einen spannenden Showdown im Jahr 2005 heraus: Wer wird seine nächste Konsole als erster veröffentlichen und damit einen Wettbewerbsvorteil erzielen? Werden alle Plattformen auf konsequente Online-Anbindung setzen? Streicht einer der Hersteller zuvor entnervt die Segel oder kommt vielleicht sogar ein vierter, noch unbekannter Anbieter ins Konsolenspiel? Fragen über Fragen, bis zu deren Beantwortung wir uns noch an vielen exzellenten Spielen für die aktuellen Maschinen erfreuen – die sind nämlich noch längst nicht ausgereizt.

Spieler am Rande der Legalität

Während Deutschlands Familienministerin erst seit kurzem gegen brutale Konsolentitel vorgeht, ist die harte Hand des US-Senators Joe Lieberman längst bekannt. Zusammen mit seinem Politiker-Kollegen Sam Brownback plant der selbsternannte Medienkritiker nun ein staatliches Förderungsprogramm, welches die Auswirkungen von Videospielen auf Kinder erforschen soll: "Wir wollen herausfinden, ob Spiele wie 'GTA Vice City', die Gewalt gegen Frauen zelebrieren, nur krank und beleidigend sind, oder tatsächlich zu mehr Verbrechen führen", bekräftigt Herr Lieberman seinen guten Willen. Als un-



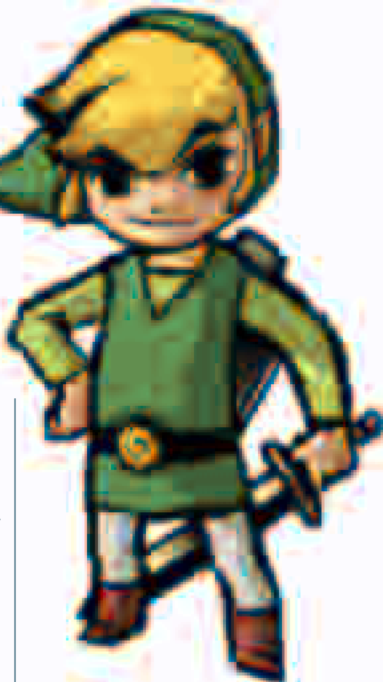
Videospiel-Exorzist: Senator Lieberman



bestritten kriminell sah hingegen ein amerikanisches Gericht die Geschäftstätigkeit von David Rocci an: Hatte dieser doch über einschlägige Internet-Seiten so genannte 'Enigma'-Chips (siehe oben) verkauft, die zum Abspielen von Xbox-Raubkopien und Importen benötigt werden. Die harte Strafe folgte auf dem Fuß: Rocci muss fünf Monate ins Gefängnis sowie insgesamt 28.500 Dollar Bußgeld bezahlen. Die unrechtmäßige Vervielfältigung von Spielen wird allerdings auch in Deutschland immer mehr zum Hemmschuh für die Konsolen-Industrie: Nach einer kürzlich veröffentlichten Studie des Marktforschungsinstituts IDC sind 34 Prozent aller hiesigen Discs Raubkopien. Eine Senkung dieser Quote um zehn Prozent wäre gleichbedeutend mit der Entstehung von ca. 40.000 zusätzlichen Arbeitsstellen.

Nintendo im Wechselbad der Finanzen

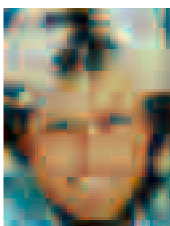
Böses Erwachen: Branchengigant Nintendo verbuchte im letzten Geschäftjahr (endete am 31. März) einen Gewinnrückgang um 38 Prozent auf 517 Millionen Euro. Die Gründe für das Verfehlen der eigenen Finanz-Ziele (angedacht waren 627 Millionen Euro) liegen im schleppenden Absatz des Cube: So konnte man statt der erwünschten zehn Millionen gerade einmal 5,6 Millionen 128-Bit-Würfel weltweit absetzen – auch die Softwareverkäufe blieben hinter den Erwartungen zurück. Doch trotz jubelnder Microsoft-Funktionäre liegt der Nippon-Konzern längst nicht am Boden, denn aktuelle Zahlen aus den USA sprechen eine andere Sprache: Über eine Million Exemplare von "The Legend of Zelda: The Wind Waker" und ganze 2,2 Millionen "Pokémon"-Module sorgten dort für klingelnde Kassen. Analog dazu explodierten die Hardware-Umsätze: 800.000 Stück des neuen GBA SP wurden zum Verkaufsstart abgesetzt, die Cube-Nachfrage hingegen stieg um satte 20 Prozent.



Deutschland sucht das Superspiel

Die Annäherung von Videospiel- und Musikbranche geht munter weiter: Vivendi verkündete stolz, dass Skandalrocker Henry Rollins (oberes Bild) beim kommenden SciFi-Spektakel "Mace Griffin Bounty Hunter" seine Stimmbänder schwingen lässt. Der für seine rabiaten Bühnenexzesse berüchtigte Sänger darf jedoch keine Songs beisteuern, sondern synchronisiert mit seinem einzigartigen Timbre den Hauptcharakter Mace Griffin. Unterdessen hat sich Codemasters die Versoftungsrechte an der TV-Sendung "American Idol" gesichert. Na, klingelt's? Genau: Hierzulande lief die Sangesparade unter dem Titel "Deutschland sucht den Superstar". Ob das Videospiel einen gerenderten Dieter Bohlen (unteres Bild) enthält, ist zwar noch nicht bekannt, aber Hothouse ("Wer wird Millionär?") verspricht insgesamt 40 Top-Ten Hits zum Mitsingen.





AM RANDE

+++**Busenfilm:** Der Kinostreifen zu "Dead or Alive" nimmt konkrete Züge an. Im Mittelpunkt stehen vier (Überraschung!) knackige Kämpferinnen, die auf einer Insel Volleyball spielen. Kinostart: Ende 2004. +++ **Beförderung:** Playstation-Erfinder Ken Kuratagi profitiert von einer Umstrukturierung bei Sony und leitet nun Spiele- sowie Breitband-Sektion des Konzerns. +++ **Rollenspiele bringen Geld:** Durch hervorragende Verkaufszahlen von "Final fantasy X-2" steigt Squares Gewinn von 39 auf 95 Millionen US-Dollar. +++ **Rettung durch Baseball:** Der angeschlagene US-Publisher 3DO befindet sich dank guter Verkäufe von "High Heat Baseball 2004" auf dem Weg der finanziellen Besserung. +++ **Rechtzeitiger Absprung:** Segas ehemaliger Amerikachef Bernie Stollar ist von seinem Posten als BAM!-Präsident zurückgetreten. Der defizitäre Hersteller wird ab sofort von Ray Musci geführt. +++ **Capcom-Gerüchte:** Ungeachtet diverser Internet-Meldungen will Capcom seine Unterstützung für den Gamecube nicht zurückfahren. "Resident Evil 4" bleibt weiterhin Nintendo-exklusiv. +++ **Anhaltende Talfahrt:** Interplay schreibt abermals rote Zahlen: Im vierten Quartal 2002 gab's einen Nettoverlust von 5,4 Millionen Dollar, die Zukunft der Firma bleibt ungewiss.



Weck' den Dämon in Dir

Das große "Primal" Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Sony Deutschland gibt Euch MAN!AC die Gelegenheit, groß abzusahnen. Beantwortet einfach folgende Frage korrekt:

Welcher Schauspieler leiht Jennifers steinigem Helfer Scree die englische Stimme?

A Andreas Katsulas
B Arnold Schwarzenegger
C Tom Hanks

Folgendes könnt Ihr gewinnen:

- 1x "Primal"-Pack mit Spiel und PS2
- 3x "Primal" Special Edition
- 5x "Primal" (Promoversion mit Anleitung)
- 3x "Primal"-Soundtrack von 16Volt
- 10x "Primal" Comic
- 5x "Primal" T-Shirt



Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

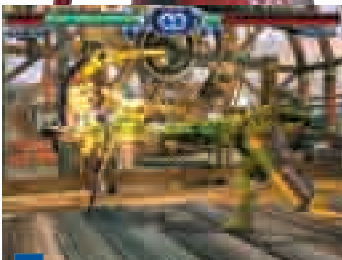
Cybermedia Verlag
Stichwort: Dämon
Wallbergstraße 10
86415 Mering

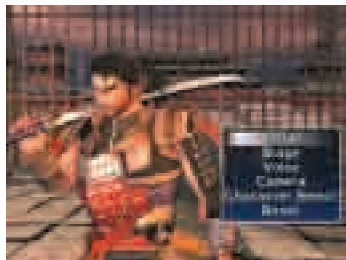
Einsendeschluss ist der 6. Juni 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS



Soul Calibur 2





PS2 Mit Turniersiegen erspielt Ihr Helden-Profile und Arenabesichtigung, je nach Schwierigkeitsgrad kassiert Ihr außerdem eine Goldprämie für neue Waffen.

Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht: "Soul Calibur 2" ist die dritte 3D-Keilerei von Namcos berühmter "Soul"-Serie, die sich mit innovativem Missions-Modus und exotischen Waffen eine gewisse Eigenständigkeit gegenüber den Genre-Matadoren "Tekken", "Virtua Fighter" & Capcoms 2D-Keilereien bewahrt. Der erste Teil "Soul Edge" (in Europa "Soul Blade") kam 1996 in die Spielhalle und wurde ein Jahr später für die PSone umgesetzt. Der brillante Automaten-Nachfolger "Soul Calibur" erschien 1999 nur für Segas Dreamcast, das empfand mancher Sony-Fan als schallende Ohrfeige. Das Ende vom Lied: Der Dreamcast ging unter und "Soul Calibur" wurde zum Geheimtipp, den nur eiserne Spielhallen- und Sega-Fans wirklich gezockt haben.

Exklusive Helden

Diesen Fehler macht Namco kein zweites Mal: "Soul Calibur 2" kommt für alle aktuellen Konsolen, exklusiv in jeder Version ist jeweils ein Held.



PS2 Blitz und Feuer: Die vielen Special-FX erleuchten die Helden, und damit der Effekt besser zur Geltung kommt, verdunkelt Namco gleichzeitig dezent die Arena.



PS2 Auch im neuen "Soul Calibur" ist Ivys Kettenschwert die spektakulärste Waffe: Ihr könnt sie wie ein Schwert führen oder zur eisernen Peitsche ausklappen (Bild).

Auf dem Gamecube schwingt Nintendos "Zelda"-Elf Link die Klinge, während in der Xbox-Variante Todd McFarlanes berüchtigte Comic-Figur Spawn zum Duell antritt. Playstation-2-Spieler steuern dagegen den "Tekken"-Bösewicht Heihachi Mishima, der als einziger Streiter mit bloßen Fäusten kämpft und mit seinen neuen Armschützern selbst Axtschläge lachend abwehrt.

Die übrigen 19 Figuren sind in allen Versionen gleich: 15 Kampfkünstler wie Samurai Mitsurugi, Ritter Siegfried und den spanischen Eroberer Cervantes hat Namco aus den Vorgängern übernommen. Griechin Cassandra tritt an den Platz ihrer Schwester Sophitia und Drachenmann Necrid ersetzt Lizardman – statt mit plumper Gewalt aufzutrumpfen zaubert sich der Neuling zu jedem Manöver eine eigene Waffe. Die Runde komplettieren der elegante Fechter Raphael Sorel und die Wind-Priesterin Talim, die mit flinken Tonfa-Combos überrascht – eine tolle Mischung!

Erbitterte Duelle

Ihr steuert die "Soul Calibur 2"-Helden mit vier Tasten: Block, Kick, horizontaler und vertikaler Schlag via Waffe. Die einzige Ausnahme ist Heihachi, bei dem stehen die Schlagstasten für rechte und linke Faust: "Tekken"-Spieler dürfen sofort mit den altbekannten Wirbelkicks und Karatecombos loslegen. Alle Kämpfer können außerdem den Gegner greifen, seitlich ausweichen, springen, rollen und sich neuerdings auch von Wänden abstoßen. Anders als bei der Konkurrenz entfesselt Ihr in den blitzschnellen Duellen schon mit simplen Tastenkombinationen spektakuläre Schwertwirbel und ratternde Stichcombos. Mit planlosem Herumdrücken lässt sich das Turnier deshalb locker gewinnen, das motiviert Ein-

COMING NOW...

in USA

MAI

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	.hack Part 2: Mutation	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Action	sicher
PS2	Magic Pengel: Quest for Color	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	Smash Cars	Metro 3D	Rennspiel	unwahrscheinlich
PS2	Speed Kings	Acclaim	Rennspiel	sicher
Xbox	Brute Force	Microsoft	Action	sicher
Xbox	Finding Nemo	THQt	Action	sicher
Xbox	Rent A Hero No. 1	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Gamecube	Army Men: Sarge's War	3DO	Action	realistisch
Gamecube	The Hulk	Vivendi	Action	sicher

JUNI

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	Charlie's Angels	Ubi Soft	Action	sicher
PS2	Mace Griffin Bounty Hunter	Vivendi	Action	sicher
PS2	Silent Line: Armored Core 3	Agetec	Action	realistisch
PS2	SX Superstar	Acclaim	Rennspiel	sicher
Xbox	DX2: Invisible War	Eidos	Ego-Shooter	sicher
Xbox	Midtown Madness 3	Microsoft	Rennspiel	sicher
Xbox	Outlaw Volleyball	Simon & Schuster	Sport	sicher
Gamecube	1080° Avalanche	Nintendo	Sportspiel	sicher
Gamecube	Wario World	Nintendo	Action	sicher

in JAPAN

MAI

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Cafe Little Wish: Mahou no Recipe	Princess Soft	Adventure	unwahrscheinlich
PS2	Chobits	Broccoli	Adventure	unwahrscheinlich
PS2	Virtual On: Marz	Sega	Action	unwahrscheinlich
Xbox	Daisenryaku 7	Kool Kizz	Simulation	unwahrscheinlich
Xbox	Black Stone	Idea Factory	Action	sicher
Gamecube	Special Jinsei Game	Takara	Party	unwahrscheinlich

JUNI

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Kashiramoji D Special Stage	Sega	Rennspiel	unwahrscheinlich
PS2	Metal Slug 3	Playmore	Action	unwahrscheinlich
PS2	Ripple no Tamago	D3	Simulation	unwahrscheinlich
Xbox	C.A.T. Cyber Attack Team	Hide	Adventure	unwahrscheinlich
Gamecube	Frogger Beyond	Konami	Jump'n'Run	sicher
Gamecube	Viewtiful Joe	Capcom	Action	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

steiger. Im Zweispieler-Modus triumphiert aber nicht der schnellere Drücker, denn Blocken ist einfach: Wichtiger als die genaue Kenntnis jedes einzelnen Special-Moves ist in "Soul Calibur 2" das korrekte Timing. Hat der Gegner seine Combo beendet, ist er für einen Augenblick ungeschützt – das müsst Ihr ausnutzen. Mit viel Routine könnt Ihr feindliche Attacken auch abfangen und postwendend gegenschlagen, das nennt Namco Impact-Manöver.

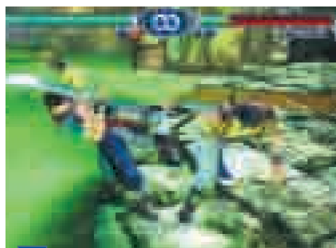
Einzelne Treffer richten nur wenig Schaden an: Profis üben möglichst lange und schmerzhafte Schlagserien, dann brauchen sie für den Sieg nur zwei bis drei Gelegenheiten zum Treffer. Maxis Nunchaku lässt sich sogar pausenlos wirbeln! Wegen der einfachen Steuerung klappt die Kontrolle auf allen Konsolen prima, auch mit dem Analogstick lassen sich präzise Attacken problemlos ausführen.

Die Arena-Architektur spielt bei Eurer Taktik eine große Rolle: Wer ins Wasser oder einen Abgrund purzelt, verliert durch 'Ring Out' – ein herzhafter Tritt kann deshalb das Blatt im letzten Augenblick zum Guten wenden, schreibt Euch und den Gegenüber niemals ab! Die Arenen sind rund, vier- oder sechseckig und haben wie im Vorgänger einen Durchmesser von rund acht bis 30 Meter. Wenn's eng wird, könnt Ihr Euch deshalb kaum Sprungattacken erlauben – schleudert besser den Gegner mit einem Uppercut in die Luft, dann kullert er vielleicht ins Abseits. An manchen Stellen steht Ihr sicher mal mit dem Rücken zur Wand, die wenigen Wallmoves werden in den meisten Kämpfen aber nicht genutzt.

Tonnenweise Aufgaben

"Soul Calibur 2" hat die üblichen Modi anderer Prügelspiele wie Arcade-Turnier, Time Attack, Survival, Training, Team Battle sowie Zweispieler-Modi für Duell und Teamkampf. Die meiste Zeit verbringen Solisten aber im genialen Weapon-Master-Modus, der Euch auf eine Weltkarte mit knapp 40 kniffligen Missionsmatches führt – Ihr kämpft vergiftet, gegen den Wind oder mit beiden Beinen im Treibsand. Die vielfältigen Aufgaben bieten optimale Abwechslung, sind wegen der japanischen Bildschirmtexte allerdings nicht immer offensichtlich: Ihr müsst auch mal durch 'Ring Out' oder mit Juggle-Combos gewinnen, der Unwissende verzweifelt in diesem Fall an einem scheinbar unverwundbaren Gegner – wer diese Details nicht im Internet nachschlagen kann, wartet besser auf die US- oder PAL-Version.

Habt Ihr alle Missionen bestanden, werden 40 schwerere Varianten frei-



PS2 Ab in die Giftbrühe: Maxi kombiniert schnelle Schläge mit Wirbelkicks.



NGC Ungewohntes Bild: Auf Wunsch kleidet sich Link in rot.



XB Doppelte McFarlane-Portion: Nur auf der Xbox gibt's den Comic-Helden Spawn, die neue Kreation Nekrid ist dagegen bei allen Fassungen dabei.



PS2 Der schnellste Stab im Prügelgenre: Kilik wirbelt seinen Bo mit eindrucksvollen Streifeneffekten, das verschafft besonders bei Neulingen gehörigen Respekt!



NGC Nintendos Kultfigur Link gibt sich Gamecube-exklusiv die Ehre – im Gegensatz zu "Wind Waker" präsentiert sich das Spitzohr dabei in halbwüchsiger Form.

geschaltet – außerdem entdeckt Ihr Geheimmissionen. Jetzt kommt's knüppeldick: Sowohl im Turnier, als auch in den Missionen räumt Ihr für jeden Triumph eine satte Belohnung ab, wie geheime Kämpfer, Klamotten, Kampfsport-Demonstrationen aller Helden sowie Profile und Besichtigungstour durch die Arenen. Ihr öffnet Extra-Versionen aller Spielmodi, dann kämpfen die CPU-Recken cleverer. Außerdem kassiert Ihr Goldstücke, mit denen Ihr knapp 20 Waffenvarianten für jeden Helden kauft – diese lassen sich in allen Modi nutzen: So besorgt sich Mitsurugi leichtere, schärfere und wuchtigere Schwerter, um seine Gegner effektiver zu bekämpfen.

Akrobatische Künste

Berstende Säulen und jubelndes Publikum gibt es in Namcos Waffenduellen nicht, hier stehen die Kämpfer im Mittelpunkt: Dank den natürlichen, schwungvollen Bewegungen und physikalisch aufwändigen Waffen wie z.B. Ivys Kettenschwert präsentiert "Soul Calibur 2" seine Helden mit den besten Animationen, die es in Prügelspielen zu bestaunen gibt.



NGC Gleich knallt's: Statt Standardwürfen packt Link schon mal eine Bombe oder Pfeil und Bogen aus.

Beim virtuellen Nachahmen der individuellen Waffentechniken beweist Namco viel Feingefühl: Kampfsportfans und Liebhaber von Kung-Fu-Filmen entdecken jede Menge authentische Manöver und berühmte Kombinationen – so könnt Ihr wie in unzähligen Shaolin-Filmen Eurem Gegner mit dem Kampfstab die Knie auseinander schlagen, dann ist die Bahn frei für einen herzhaften Stich in die Familienjuwelen. Wegen der charismatischen Performance der Akteure fällt es kaum auf, dass es keine Abspannfilme gibt: Die in Echtzeit animierten Waffendemonstrationen sind wesentlich eindrucksvoller als die in anderen Spielen üblichen Rendermovies, die zum eigentlichen Spielablauf meist wenig Bezug haben. Bei den Special-FX verlässt sich Namco auf gewohnte Effekte: Leuchtender Klingenschweif, sprühende Funken, Feuer und Blitzgewitter begleiten fast jede Attacke.

Sichtlich verbessert hat Namco die Lichteffekte, die die Muskeln der Martial-Arts-Experten mit Schimmer und Schatten überziehen – dabei geben sich die drei Versionen nur wenig. Besonders gruselig ist übrigens die grün leuchtende Gifthöhle.

Im Vergleich zum Dreamcast-Vorgänger bietet "Soul Calibur 2" dasselbe Spielgefühl, aber eine Handvoll neuer Kämpfer und Manöver, detailliertere Grafik, mehr Effekte und Geheimnisse: Ähnlich dem Sprung von "Tekken 3" auf "Tekken Tag" sind die Verbesserungen von "Soul Calibur 2" zum erstklassigen Vorgänger hauptsächlich kosmetischer Natur. So lüftet sich das Rätsel um den Titel: Es handelt sich nicht um eine neue Generation in der "Soul"-Serie, sondern ein zweites "Soul Calibur" – aber diesmal dürfen alle mitprügeln. *oe*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: Namco, Japan

PAL-Veröffentlichung: 4. Quartal

PS2 – **Spezielle Peripherie:** ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ✓ DTS

XB – **Spezielle Peripherie:** ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Pr. Scan ○ Soundtrack

NGC – **Spezielle Peripherie:** ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ✓ ProLogic 2

Soul Calibur 2

Playstation 2



89% Spielspaß

Xbox



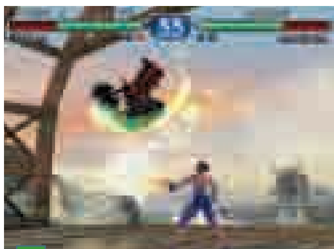
89% Spielspaß

Gamecube



89% Spielspaß

Genial: "Soul Calibur 2" vereint die besten Elemente aus "Dead or Alive" und "Mortal Kombat".



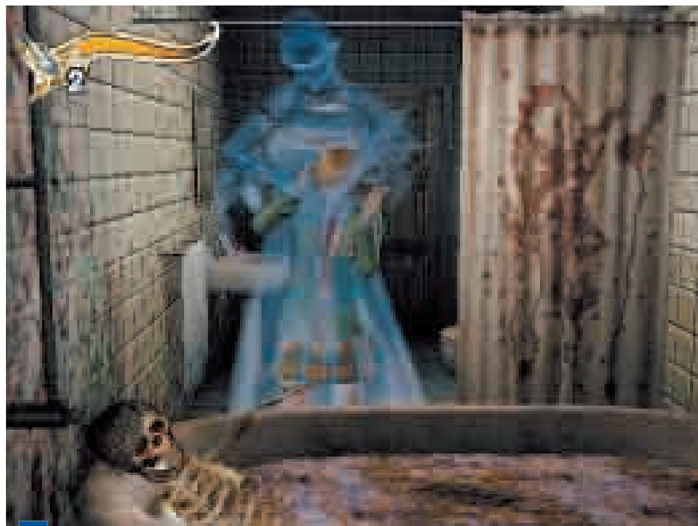
XB Und hopp: Dank Schwebefähigkeit ist Spawn gut für Luftangriffe.



PS2 Einsteigerfreundlich: Dank Autoblock wehren die Helden automatisch Angriffe ab, die taktischen Impact-Manöver klappen aber nur mit gedrückter Blocktaste.

Clock Tower 3

PS2 Für einige Aufgaben benötigt Ihr zusätzliche Hilfsmittel wie Handschuhe.



PS2 Das ist zuviel für das Nervenkostüm einer schüchternen Schülerin: Die Umarmung eines ruhelosen Geistes füllt die Panikleiste (links oben) kontinuierlich.



PS2 Irre Massenmörder als Levelbosse: Mit magisch aufgeladenen Pfeilen zeigt Ihr 'Sledgehammer', wo der Hammer wirklich hängt!

Vom Point'n'Click-Adventure zum reinrassigen Action-Abenteuer im "Silent Hill"-Stil – ein neuer Entwickler und Publisher Capcom machen's möglich.

In "Clock Tower 3" schlüpft Ihr in die Rolle des Schulmädchens Alyssa, das nach einem mysteriösen Anruf in ihr Elternhaus zurückkehrt. Doch das ausladende Gebäude ist menschenleer, keine Spur von Alyssas Mutter. Nur ein bedrohlicher alter Mann hält sich in dem Gemäuer auf und schickt Euch auf eine irrwitzige Reise durch Raum und Zeit.

Panikmache

Eure erste Station ist das London der 40er-Jahre: Eingefangen von festen Kameraperspektiven durchstöbert Ihr die simplen, aber stimmungsvollen Echtzeit-Kulissen, immer auf der Suche nach nützlichen Gegenständen und aufschlussreichen Dokumenten. Mal findet Alyssa Items wie Schlüssel oder Werkzeuge einfach so am Wegesrand, in anderen Fällen müsst Ihr bestimmte Aufgaben lösen, um an die begehrten Helferlein zu kommen. So lauern in düsteren Gassen und verkommenen Häusern die Geister ermordeter Personen: Mit einem schallenden Lachen stürzen sich die transzendenten Wesen auf Eure Polygon-Heldin und lassen ihr sprichwörtlich den Schreck in die Glieder fahren. Jede Umklammerung eines Gespenstes füllt bei Alyssa die Angstleiste. Ist der Balken voll, rastet Euer Bildschirm-Alter-Ego aus und verfällt in Panik: Wild herumfuchtelnd stolpert das Mädel durch die Umgebung oder kauert sich plötzlich zitternd in eine Ecke. Werdet Ihr in diesem Zustand erneut von einem Gegner attackiert, heißt es 'Game Over'. Flüchtet deshalb an ungefährliche Orte, um Euch zu erholen oder benutzt einen Beruhigungstrank, um wieder auf dem Boden der Tatsachen zu landen.

Überhaupt ist Weglaufen und Verstecken meist die intelligentere Strategie, schließlich seid Ihr nur mit einem kümmerlichen Weihwasser-Flakon (der Angreifer für kurze Zeit lähmt) ausgerüstet. Lediglich in den Endboss-Kämpfen greift Ihr zu magischem Pfeil und Bogen, um die irren Massenmörder (u.a. ein brutaler Hammer-Killer) endgültig in die Hölle zu schicken.

"Clock Tower 3" reicht in puncto Atmosphäre zwar nicht an die "Silent Hill"-Episoden heran, dennoch lassen Euch gut platzierte Schockeffekte in schöner Regelmäßigkeit die Haare zu Berge stehen. Die Rätsel sind dagegen allesamt zu simpel und die Zockdauer zu kurz geraten. Glücklicherweise trösten die abgefahrenen Charaktere gut über den wenig abwechslungsreichen Spielablauf hinweg. *os*

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sunsoft, Japan

PAL-Veröffentlichung: Juni

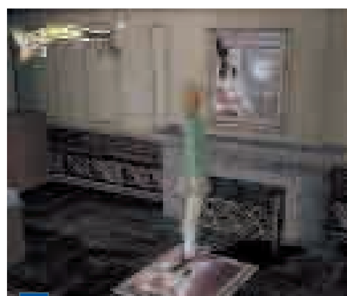
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Clock Tower 3

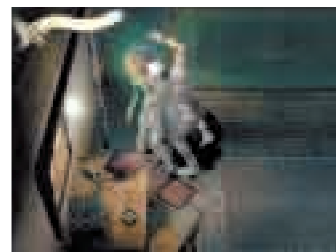
Playstation 2 – **70%** Spielspaß

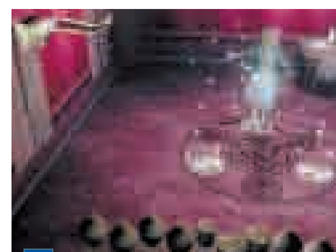
Arg kurzes Horror-Abenteuer mit exzellenten Schockeffekten, aber wenig Abwechslung.





PS2 Rätselkost as usual: Stellt die Zeiger der Uhr (rechts) auf die im Bild links dargestellte Stunde – als Belohnung öffnet sich ein Geheimgang.





PS2 Mit Weihwasser drängt Ihr Angreifer zurück und öffnet Portale (unten).

P.N. 03



NGC Mit den Waffen einer Frau: Jeder Eurer Anzüge beinhaltet diverse Spezialattacken, deren Aktivierung komplizierte Digikreuz-Kombinationen erfordert – zur Belohnung gibt's ein extravagantes Effektfeuerwerk.

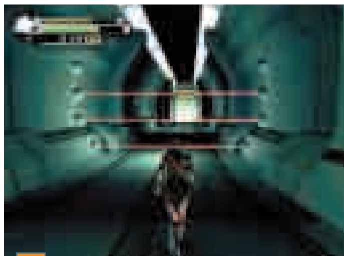


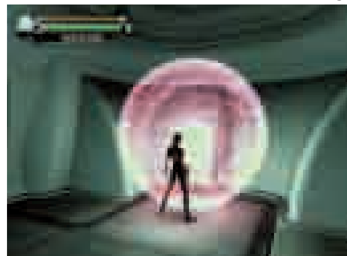
NGC Vanessa bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Um den Lasersalven der dicken Panzer auszuweichen, hüpft Eure Söldnerin behände zur Seite und schießt dann zurück.

Fällt Dir mal kein bessrer Name ein, passt auch der knappe Arbeitstitel fein: So geschehen beim ersten Ausstoß von Capcoms neuer Kreativabteilung Production Studio 4 – das kryptische Kürzel "P.N. 03" bedeutet nämlich nichts anderes als "Product Number 03". Die Story des von "Resident Evil"-Urheber Shinji Mikami erdachten Gamecube-Schützenfests gibt sich dagegen weitaus weniger skurril, geschweige denn innovativ: So wird eine planetarische Menschenkolonie in naher Zukunft von ihrer eigenen Hochtechnik boykottiert, die Amok laufenden Roboter schlachten ihre Schöpfer eiskalt ab. Derart blechernes Treiben schreit nach einer knallharten Söldnerin, die sich mit stählernen Schurken auskennt: Vanessa Z. Schneider.

Intergalaktisches Fräulein

Vom schnöden Texttafel-Intro in einer staubigen Weltraumwüste entlassen, schlüpft Ihr ohne Umschweife in den geschmeidigen Körper der SciFi-Amazone. Euer feminines Alter Ego glänzt fortan nicht nur durch ihren urteutonischen Nachnamen, sondern auch mit respektabler Akrobatik: Via Schultertastendruck weicht Ihr blitzschnell seitlich aus oder schlagt Räder, X- und B-Knöpfe lösen hingegen Ducker bzw. Sprünge aus. Zukunfts-Heroen sollten sich diese turnerische Palette tunlichst genau einprägen, denn sie ist der Schlüssel zum "P.N. 03"-Erfolg: Egal ob Ihr nun durch kühle Hallen, weitläufige Täler oder schwebende Raumstationen spurtet – sämtliche Szenarien (insgesamt gibt's elf Missionen) strotzen vor tötungsbereiter Maschinerie. Der eherne Gegnerkader setzt sich hierbei aus krabbelnden Metallspinnen, herumschwirrenden Automatik-Vögeln, stampfenden Panzern sowie diversen Lasereinheiten zusammen. Zwar sollt Ihr gelegentlich die ein oder andere Hüpfpassage über brutzelnde Energiestrahlen vollführen, letztlich stehen jedoch Fließband-Gefechte mit zitierter Robobrut im spielerischen Mitttelpunkt: Gefördert von einer halbautomatischen Zielfunktion lasst Ihr per A-Knopf eine Salve tödlicher Blitze auf Eure Feinde regnen, hechtet bei Gegenwehr schnell aus der Gefahrenzone und blast schließlich erneut zur Attacke. Ungeachtet Vanessas Bewegungsfreiheit postiert Ihr Euch so zumeist (ähnlich der legendären Arcade-Orgie "Cabal" oder dessen Dreamcast-Kopie "Charge 'n Blast") am Ende eines Ganges und knallt solange los, bis bei allen Elektronik-Schergen im Hintergrund die Lichter ausgehen. Für Überblick im frenetischen Lasergewitter bürgt der C-Stick: Durch kurzes Antippen des gelben Knüppels richtet Ihr die Kamera stufenweise in alle vier Himmelsrichtungen aus – freies Umsehen ist ergo nicht drin. Dafür ergötzt Ihr Euch mit fieser Regelmäßigkeit an Zwi-





NGC Abwechslung vom Action-Alltag: Die Laser-Barrieren (links) stellen dank simpler Kontrollen kein Problem dar, an den Kugeln (rechts) dürft Ihr Power-Ups kaufen.



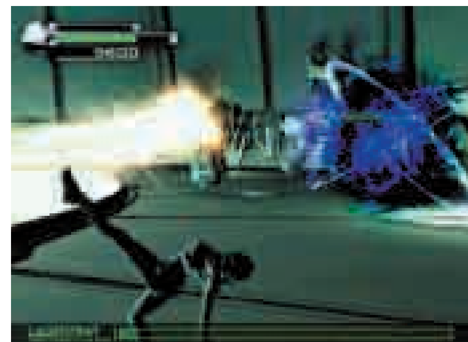
NGC Die hohe Kunst des Ballerns: Dieser eiserne Vogel malträtiert Vanessa mit brutzelnden Energiestrahlen – stellt Euch einfach dazwischen und kontert.

schenboss-Installationen mit solch grotesken Namen wie 'Orchidee' oder 'Sonnenblume', deren Schuss-Palette oftmals frustige 'Instant Death'-Schläge beinhaltet. Will heißen: Ein Treffer genügt und Ihr müsst für die Spielfortsetzung Continues löhnen. Aber halb so schlimm: Wird Euer Mädel doch nach jedem Raum für ihre Dienste (sprich: abgemurkste Widersacher) mit entprechenden Punkten belohnt, welche Ihr wiederum im 'Shop'-Menü gegen erwähnte Wiederbelebung respektive feschere Kampfanzüge eintauscht.

Die Macht der Kleidung

Das Gelingen von Frau Schneiders Aufträgen hängt sprichwörtlich von ihren Klamotten ab: Während billiger Standard-Fummel ohne Autofeuer bzw. gesonderte Spezialmanöver auskommt, versorgen Euch horrend teure Modelle später mit erhöhter Lebensenergie, fixerer Schussrate und dicker Panzerung. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, erwähnte Eigenschaften durch Zukauf noch weiter auszubauen. Eifrige Aufrüster besuchen deshalb zwischen den Story-Einsätzen die optionalen 'Trials' und freuen sich so über zusätzlichen Punkteregen.





NGC Wenn das mal Peter Lustig wüsste: Zwischenmotz 'Löwenzahn' macht Euch mit Superbomben die Hölle heiß – schnell Vanessas Akrobatikkünste einsetzen!

Unseren Hauptkritikpunkt an Capcoms jüngstem Spross können aber auch solche Boni kaum mildern: "P.N. 03" ist mit drei Stunden viel zu schnell durchgezockt und krankt an fehlender Abwechslung. Doch auch wenn die frenetische Ballerei in stilvollen, leider stets gleich aussehenden Szenarien fade wirkt, fühlen sich Genre-Profis von fordernden Schusswechseln motiviert: Besonders im oberen Schwierigkeitsgrad steht Ihr ohne Kenntnis der Gegnerverhalten auf verlorenem Posten – da brodelt das Adrenalin. In puncto Präsentation sticht bloß der treibende Techno-Sound heraus, der Rest enttäuscht. *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: August

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

P.N. 03

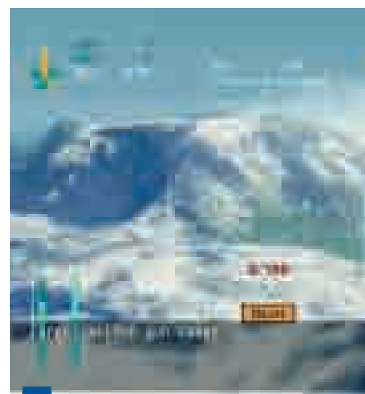


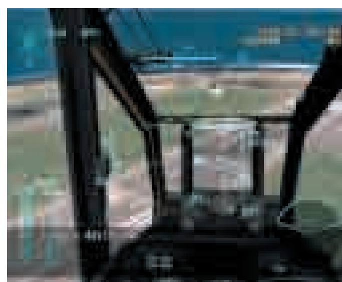


Gamecube 77% Spielspaß

Stil über Substanz: knackige, aber etwas eintönige Arcade-Schießerei in schicker SciFi-Optik.

Aero Elite Combat Academy





PS2 Mit dem rechten Stick blickt Ihr Euch frei im Cockpit um, die Hubschrauber (rechts) sind am schwersten zu bändigen.

Großangriff: Befand sich der Videospielluftraum bislang fest in Namco-Hand ("Ace Combat"-Serie), setzt Sega-Team AM2 nun zum polygonalen Gegenschlag an. In "Aero Elite Combat Academy" schwingt Ihr Euch als Pilotenemporkömmling in die Cockpits von knapp 60 freispielbaren Fluggeräten. Von flügellahmen Trainingsmaschinen über schnittige F-14- und F-16-Jets bis hin zu Kampfhubschraubern sowie hochmodernen Senkrechtstartern reicht die Palette.

Vom Bruchpilot zum Ass

Trotz obligatorischer Arcade-Variante, die Euch eine Reihe genreüblicher Boden-Luft-Missionen vorsetzt, liegt der Schwerpunkt im Ausbildungs-Modus. Viele Dutzende Einsätze lehren Euch korrektes Landen, Formationsflug, Flächen-Bombardements, Dog-Fight-Taktiken und allerlei nützliche Flugkunstmanöver. Je genauer Ihr die Vorgaben in Sachen Geschwindigkeit, Kurvenwinkel oder Manöverhöhe befolgt, desto mehr Punkte lässt Euer Fluglehrer im Abschlussbriefing springen. Letztere schalten dabei weitere Übungseinheiten und Jet-Typen frei. Für blutige Anfänger ist der komplexe Schulalltag allerdings weniger geeignet. Nur wer Nachbrenner, Luftbremsen sowie Seitenruder der mitunter extrem sensiblen Stahlvögel perfekt beherrscht, hat eine Chance, spätere knackschwere Prüfung zu bestehen. Zum Abreagieren kommt da ein Splitscreen-Duell mit einem menschlichen Kumpel oder eine Runde im 'Free Flight'-Modus gerade recht. Letztgenannter lässt Euch Einsatzgebiet, Gegner-Typen und -Anzahl sowie Bewaffnung frei einstellen.

Unterm Strich bietet Segas Flugsimulator dank komplexer Einstellungsoptionen und anspruchsvoller Handhabung fortgeschrittenen Sofa-Piloten gute Unterhaltung. Otto-Normal-Zocker sind mit der bombastischeren Aufmachung, den vielfältigeren Missionen und dem actionlastigeren Ansatz eines "Ace Combat 4" hingegen besser bedient. *cg*



PS2 Die Jet-Modelle sind hübsch, die Bodentexturen eher hässlich geraten.

Genre: Flugsimulation
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega AM 2, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Aero Elite Combat Academy





Playstation 2 69% Spielspaß

Leidlich spannender Simulator mit anspruchsvollem Flugverhalten und großem Jet-Park – für Profis.

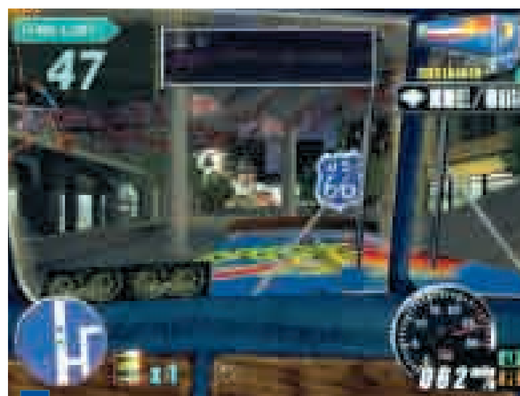
The King of Route 66

Auf ein Neues: Ging die PS2-Umsetzung der neckischen Brummiraserei "18 Wheeler" noch unter Acclaims Federführung an den Start, sorgt bei der Fortsetzung "The King of Route 66" Segas Automatenteam AM2 eigenhändig für die Konsolenfassung.
Wie beim Vorgänger schwingt Ihr Euch hinter das wuchtige Lenkrad eines tonnenschweren Lasters, mit dem Ihr den vielbesungenen und namensgebenden Highway entlang brettert. Im Story-Modus geht's in rund 18 Etappen meist darum, Eure Lieferung vor den fiesen Rivalen der gegnerischen 'Tornado'-Spedition ans Ziel zu bringen. Für Auflockerung sorgen Abschnitte, bei denen Ihr nur mit der Zugmaschine unter Zeitdruck einen Auftraggeber erreichen müsst oder die Last möglichst feinfühlig ankoppelt.

Mehr als 18 Minuten

Zusätzlich spendierte Sega der PS2-Fassung eine Reihe neuer Spielmodi: Bei 'Queen of Route 66' gilt es eine vorgegebene Anzahl von Objekten innerhalb des Zeitlimits aufzusammeln, damit Ihr die jeweilige Schönheitskönigin abschleppen könnt. Das Rivalenrennen erklärt sich wie der Splitscreen über den Namen, abgerundet wird das Programm von einer Handvoll Minispielen, bei denen Ihr Autos rammt oder Begleitschutz spielt.
In "Route 66" steckt zwar einiges mehr drin als bei "18 Wheeler", Spaß macht's allerdings weniger: Zur weitgehend unspektakulären und tristen Optik, die zudem mit Pop-Ups zu kämpfen hat, gesellen sich frustrierend unfaire Gegner, die Euch gerne durch plötzliche Temposchübe in letzter Sekunde überholen. Bei den 'Queen'-Wettbewerben wiederum müsst Ihr meist strikt eine Route lernen, um überhaupt Siegchancen zu haben. Witzige Ideen sind leider Mangelware – wer unbedingt Brummifahrer spielen will, wird dennoch akzeptabel bedient, brauchen tut man's aber nicht. *us*


PS2 Schwach: Splitscreen-Rennen finden nur in einem Oval statt.


PS2 Die Cockpit-Ansicht gefällt mit fahrerspezifischen Gimmicks, ist aber für die Sammelaufgaben wenig praktisch.


PS2 Mit dem knappen Nitrovorrat gebt Ihr Euch einen kurzzeitigen Turboschub – die CPU-Gegner halten trotzdem mit.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega AM2, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

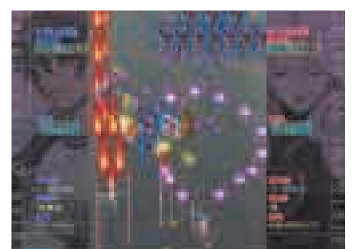
The King of Route 66
Playstation 2 – 60% Spielspaß
Unspektakulärer Brummi-Nachfolger mit mehr Vielfalt, aber fader Optik und Frust-Momenten.

Shikigami no Shiro Evolution

Zur Kategorie 'Kennt keiner im Westen' zählt garantiert der Arcade-Automat "Shikigami no Shiro" (auch als "Castle of Shikigami" bekannt). In Japan sieht das anders aus, da gibt's von dem klassischen 2D-Shooter sogar eine PS2-Umsetzung – und neuerdings auch eine aufgepeppte Xbox-Fassung mit dem Zusatz "Evolution".
Allerdings ist's mit einer Spielspaß-Evolution (dt. 'Weiterentwicklung') nicht weit her, denn der Vertikal-Scroller liegt qualitativ hinter vielen 16- und 32-Bit-Shootern. Ausschlaggebend dafür ist nicht zuletzt das misslungene Zusammenspiel von Grafik und Technik. Nicht nur, dass die Optik mit ihren langweiligen, grauen Hintergründen bestenfalls auf mittlerem PSone-Niveau liegt; sobald ein paar Dutzend Gegner und Schüsse den Bildschirm bevölkern, ruckt's auch noch erbärmlich. Bestenfalls manche Charaktere sind halbwegs nett gezeichnet.

Feindkontakt

Dabei wartet "Shikigami" spielerisch zumindest mit einem innovativen Element auf: Wenn Ihr sehr nahe an Gegner oder feindliche Schüsse heranmanövriert, steigert sich Eure Feuerkraft. Ihr müsst Euch also stets zwischen einem Sicherheitsabstand und Waffen-Power entscheiden. Ansonsten ist Shoot'em-Up-Alltägliches geboten – jede Menge Feinde, eine unübersehbare Flut an Schüssen und kaum Extrawaffen.
Netterweise liegt dem Spiel eine CD-ROM mit Entwickler-Interviews und Scribbles bei, die das Bonusmaterial auf der Xbox-DVD ergänzen (zumeist Artworks der Spiel-Charaktere). Insofern ist der Shooter für Retro-Fans und Sammler eine Überlegung wert, auf Xbox, PS2 & Co. erwarte ich mir jedoch optisch wesentlich mehr. *mg*


XB Schlapp: Klassischer 2D-Shooter mit veralteter Technik und Optik.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

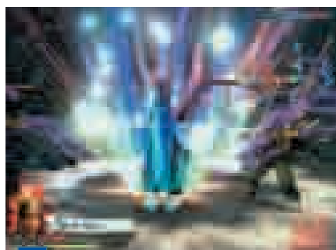
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Alfa System, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Shikigami no Shiro Evo.
Xbox – 57% Spielspaß
Grafisch und technisch enttäuschender 2D-Shooter. Spielerisch ansatzweise gehaltvoll.

Dynasty Warriors 4

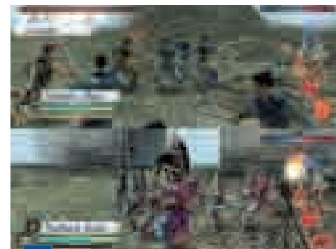

PS2 Wird Eure Energie knapp, wirken Musou-Attacken umso stärker.

Koei lässt nicht locker: Bereits die vierte "Dynasty Warriors"-Episode (Teil drei wurde zudem mit einer Missions-DVD beschert) findet den Weg in westliche Gefilde. Wie gehabt liefert die altchinesische Geschichte um die drei Königreiche den historischen Hintergrund für epische Schlachten. Als wackerer Einzelkämpfer schlitzt und metzelt Ihr Euch durch Heerscharen von Feinden, um Eurer Dynastie den Sieg zu bringen.

In Sachen Umfang langt Koei kräftig hin: Satte 50 Kampfszenarien warten bei der 'Musou'-Story auf Euren Einsatz, rund 40 verschiedene Kämpfer stehen im Laufe der Zeit für Euch parat – wem das nicht reicht, der spielt noch stapelweise neue Outfits heraus. Während sich am Grundprinzip (macht alle Feinde nieder) nichts geändert hat, wurde an den Details kräftig gefeilt: So dürft Ihr nun z.B. Eure Leibgarde editieren oder einen eigenen General zum Kampf erstellen, während Eure Waffen durch ständigen Einsatz immer mehr erstarken. Gelegentlich fordern Euch feindliche Offiziere zu einem Mann-gegen-Mann-Duell heraus, bei dem Ihr nach typischer Prügelspielart in einer Arena um Leben und Tod kämpft. Weniger interaktiv, aber immerhin als nette Neuerung fallen die Belagerungsgeräte aus: Die kontrolliert Ihr


PS2 Ehrenhaft: Beim Duell stört Euch kein lästiges Fußvolk.

nicht selbst, sondern sorgt nur dafür, dass sie gebaut werden.
Technisch gab's nur leichte Fortschritte: So tummeln sich jetzt mehr Kämpfer auf dem Feld und die Bildrate bleibt im Splitscreen etwas stabiler. Dafür ist der Horizont immer noch nahe am Geschehen – wer mit der "Dynasty Warriors"-Serie was anfangen kann, erhält gelungenen Nachschub, neue Fans wird die vierte Folge allerdings kaum gewinnen können. *us*


PS2 Im Splitscreen könnt Ihr mit- oder gegeneinander kämpfen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omage Force, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Dynasty Warriors 4


Playstation 2
78% Spielspaß

Gewohnt ansehnliche, historische Massenkeilerei mit kleinen, aber gelungen Ergänzungen.

DIE HIGHLIGHTS im Monat Juni

MOST WANTED
TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Kleine Panne am Rande: Da untenstehende E-Mail-Adresse zum Redaktionsschluss noch nicht freigeschaltet war, gibt's diesen Monat nochmal die Redaktions-Top-10.
Sendet Eure drei persönlichen Software-Hoffnungen entweder per Postkarte an
Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
oder via Mail an: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Metroid Prime 2** / Nintendo	NGC
2.	**Halo 2** / Microsoft	Xbox
3.	**Freedom** / Electronic Arts	PS2, Xbox
4.	**Gran Turismo 4** / Sony	PS2
5.	**Fable** / Microsoft	Xbox
6.	**Resident Evil 4** / Capcom	NGC
7.	**Starcraft: Ghost** / Vivendi	PS2, Xbox, NGC
8.	**Ratchet & Clank 2** / Sony	PS2
9.	**Medal of Honor: Rising Sun** / Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
10.	**XGRA** / Acclaim	PS2, Xbox, NGC



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
2.	Devil May Cry 2	Capcom
3.	Rayman 3	Ubi Soft
4.	Tenchu: Wrath of Heaven	Activision
5.	Primal	Sony

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo
2.	Panzer Dragoon Orta	Sega
3.	DTM Race Driver	Codemasters
4.	Indiana Jones & die Legende...	LucasArts
5.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Metroid Prime	Nintendo
2.	Starfox Adventures	Nintendo
3.	Rayman 3	Ubi Soft
4.	Super Mario Sunshine	Nintendo
5.	Eternal Darkness	Nintendo

Gameboy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
2.	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	Nintendo
3.	Metroid Fusion	Nintendo
4.	Golden Sun	Nintendo
5.	Bubble Bobble Old & New	THQ

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Dragon Quest Monsters	Enix	GBA
2.	Super Robot Taisen Alpha	Banpresto	PS2
3.	Final Fantasy X-2	Square	PS2
4.	Taiko no Tatsujin: Doki!	Namco	PS2
5.	Made in Wario	Nintendo	GBA
6.	Rockman EXE 3 Black	Capcom	GBA
7.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo	GBA
8.	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
9.	Taiko no Tatsujin: Tatakon	Namco	PS2
10.	Soul Calibur 2	Namco	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Pokémon Ruby/Sapphire	Nintendo	GBA
2.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	PS2
3.	The Sims	Electronic Arts	PS2
4.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Gamecube
5.	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
6.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
7.	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	PS2
8.	Midnight Club 2	Take 2	PS2
9.	Tenchu: Wrath of Heaven	Activision	PS2
10.	NFL 2K3	Sega	Xbox

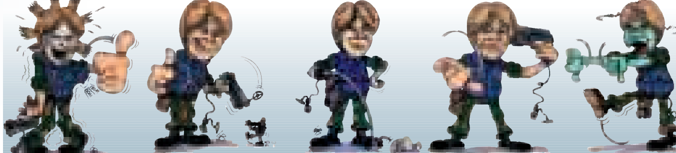
WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Colin Gäbel



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

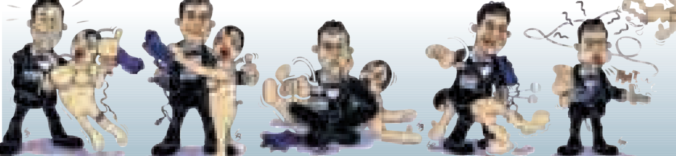
Castlevania: Aria of Sorrow	GBA
Legend of Zelda: Wind Waker	Gamecube
Silent Hill 3	Playstation 2

sieht zurzeit: Die Unbestechlichen (DVD)

hört zurzeit: Overkill – From the Underground and Below

Highlight des Monats: Das Leben des Spieleredakteurs ist hart. Da schlagen in einem Monat zwei absolute Highlights im MAN!AC-Hauptquartier auf – und Zeit bleibt nur für eins! Dass ich Olli folglich den Haupttest zu Links Cube-Debüt abdrücken musste, schmerzt mich jetzt noch...

Thorsten Küchler



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Animal Crossing	Gamecube
P.N. 03	Gamecube
Rygar – The Legendary Adventure	Playstation 2

sieht zurzeit: Tom Jones – Live at Cardiff Castle (DVD)

hört zurzeit: Tom Jones – Greatest Hits

Highlight des Monats: Kaum ist man mal zwei Tage im verdienten Urlaub, schon melden einen die hinterhältigen Redaktions-Kollegen beim "Pro Evolution Soccer"-Turnier an. Ich würde Euch zwar gerne mehr darüber erzählen, muss aber leider sofort ins Trainingslager.

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Clock Tower 3	Playstation 2
Legend of Zelda: Wind Waker	Gamecube
Silent Hill 3	Playstation 2

sieht zurzeit: 007 – Stirb an einem anderen Tag (DVD)

hört zurzeit: Pink Floyd – Dark Side of the Moon

Highlight des Monats: Während Colin Urlaub im hohen Norden machte, flatterte doch glatt die Testversion von "The Legend of Zelda: The Wind Waker" auf meinen Schreibtisch. Chefsein kann auch schöne Seiten haben...

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

DOA Xtreme Beach Volleyball	Xbox
Midnight Club 2	Playstation 2
XG3: Extreme-G Racing	Gamecube

sieht zurzeit: 24 Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Buddha-Bar 5

Highlight des Monats: Mitten im englischen Niemandsland ist das Leben voller Überraschungen: Hotels haben keine Minibar, dafür übertreffen die auf dem Event vorgestellten Spiele die hoch gesteckten Erwartungen – so geschehen zu meiner Freude bei Acclaim Cheltenham.

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Sound 89 % — Grafik 74 % — **87%** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

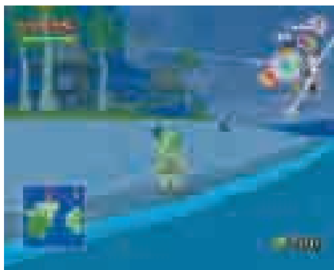




The Legend of Zelda
The Wind Waker



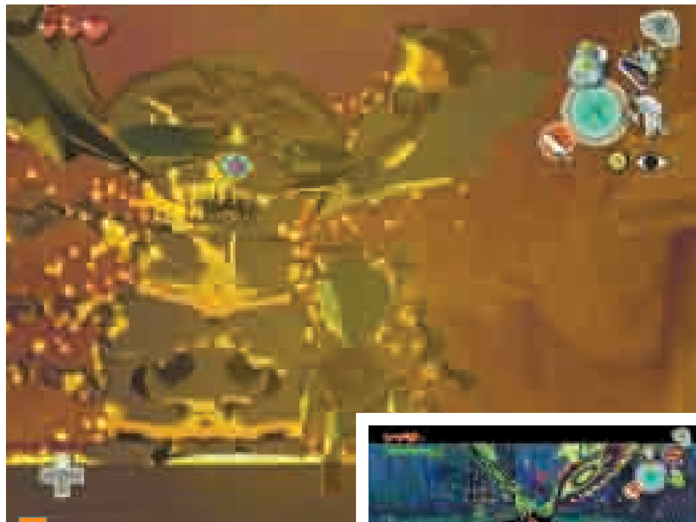
NGC Nicht traurig sein, vielleicht erstrahlt ja das nächste "Zelda"-Abenteuer in 'erwachsener' Render-Optik.



Als "Zelda"-Schöpfer Shigeru Miyamoto vor knapp einem Jahr die neueste Episode der Abenteuer-Saga dem gespannten E3-Publikum präsentierte, war das Gejammer groß. Spitzohr Link turnte nämlich nicht im erwarteten, 'erwachsenen' Polygon-Look über den Schirm, sondern blickte die Journalisten-Schar aus großen, überaus ausdrucksstarken Comic-Augen an – was für ein Schock! Mag die ausgefallene Zeichentrick-Optik das "Zelda"-Fanlager und die restliche Zockerwelt spalten, spielerisch knüpft "The Legend of Zelda: The Wind Waker" nahtlos an die vorangegangenen Teile an.



NGC Wetter- und Lichtspielereien: Außerhalb der Kerker-Abschnitte wechseln Tageszeit und Witterung (oben), in den Dungeons erhellen Fackeln stilecht die Umgebung.



NGC Die spektakulären Bosskämpfe besteht Ihr nur mit der richtigen Taktik.



NGC Diese Riesenmotte nervt mit hüpfenden Klettenkugeln.

Geburtstagsfeier mit Hindernissen

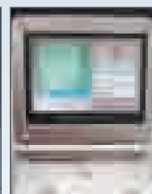
Das Abenteuer startet auf einem idyllischen Eiland mit dem Geburtstag des blondschöpfigen Helden. Einer Legende folgend, ist es bei den Insulanern Brauch, heranwachsende Jungen mit einem bestimmten Alter in ein Gewand mit Zipfelmütze zu kleiden. Zu dumm, dass an diesem festlichen Tag die Sonne nur so vom Himmel lacht! Doch Großmutter kennt keine Gnade, der grüne Fummel samt Kopfbedeckung muss ran. Der Unmut des spitzohrigen Elfen über das seltsame und viel zu warme Kleidungsstück verfliegt jedoch prompt, als ein riesiger Vogel am pastellfarbenen Horizont auftaucht. In den Fängen des Flattermanns zappelt verzweifelt ein

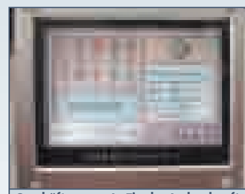
▪ ▪ ▪ Retter in der Not ▪ ▪ ▪
Wie Ihr Euch via Gamecube/GBA-Link das "Zelda"-Leben leichter macht

Wer mit Link aufmerksam durch die Comic-Welt stapft, trifft nach kurzer Spielzeit auf den eingesperrten Wichtel Tingle (bekannt als Kartenverkäufer aus dem N64-Abenteuer "Majora's Mask"). Nach seiner Befreiung steht Euch Tingle hilfreich zur Seite – unter der Voraussetzung, Ihr habt einen GBA mit dem Gamecube verlinkt. Auf Knopfdruck versorgt Euch der Wichtel auf dem Handheld-Display mit Informationen zur Schatzsuche und gegen bare Münze auch mit nützlichen Items. So gibt's für 40 Rubine z.B. ein zehn Sekunden anhaltendes Schutzschild – besonders praktisch bei hartnäckigen Gegnern. Wer alle Geheimnisse aufspüren will, kommt um Tingles Rat nicht herum!



Cleverer Link: Der GBA SP eignet sich dank beleuchtetem Display am besten.





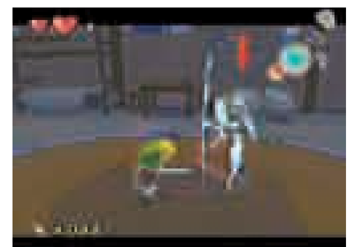
Geschäftsmann: In Tingles Laden kauft Ihr hilfreiche Gegenstände.




NGC Wie üblich fließt in "The Legend of Zelda" kein roter Lebenssaft. Dafür sprühen bei jedem erfolgreichen Treffer die Comic-Funken und ein akustisches Signal ertönt. Vollführt Ihr eine Combo-Attacke, gibt's als Belohnung eine kleine Melodie zu hören.



NGC Der Bumerang verfügt in "The Wind Waker" über eine zusätzliche 'Auflock'-Funktion, mit der Ihr mehrere Ziele gleichzeitig anvisiert.



NGC In Eurem Heimatdorf trainiert Ihr den Umgang mit dem Schwert.

Mädchen, das schließlich unsanft im nahegelegenen Wald landet. Zum Glück steckt Euer virtuelles Abbild im Outfit des legendären Helden – das Abenteuer kann beginnen!

Schwertkunde

Bevor Ihr jedoch zur Rettung der unbekannten Schönheit schreitet, steht der gekonnte Umgang mit dem Schwert auf dem Trainingsplan. In der Hütte des Dorf-Waffenmeisters lernt Ihr die grundlegende Steuerung während eines Kampfes: So fixiert Ihr wie in den beiden N64-Vorgängern ("Ocarina of Time" & "Majora's Mask") auf Knopfdruck einen Bösewicht – jeder Schwertstreich zielt nun automatisch gen Feind. Mehrmaliges Betätigen des Schlagknopfes lässt Euer Alter Ego effektive Combo-Attacken ausführen, die Euer Gegenüber im besten Fall mit liebevollen Comic-Explosionen ins Jenseits schicken. Funktioniert anfänglich noch die 'Augen zu und hau drauf'-Taktik, so stellen sich Euch im weiteren Verlauf des Abenteuers wesentlich cleverere Widerlinge entgegen. Übermannsgroße Ritter in schützender Rüstung wie elektrisch geladene Schleimmonster erledigt Ihr nur mit der passenden (Ausweich-)Taktik und den richtigen Zusatzwaffen.

Doch gemach: Habt Ihr Euch im Übungskampf mit dem alternden Speerträger als würdig erwiesen, dürft Ihr als Anerkennung das Holzschwert gegen eine echte Klinge tauschen. Endlich könnt Ihr Euch auf den Weg in den Wald machen, um das Mädel zu retten. Ein angehender Held erledigt diese Aufgabe natürlich mit links. Nach der Befreiung der Piratenbraut Tetra aus den Wipfeln eines Baumes gibt's jedoch eine folgenschwere Verwechslung: Der Riesenvogel kehrt überraschend zurück, packt anstelle des Seefahrer-Mädels Eure Schwester Aril und flattert davon. Geschockt von der dreisten Entführung schließt Ihr Euch den Piraten an, immerhin scheinen die obskuren Freibeuter näheres über den Verbleib Eures Geschwisterchens zu wissen.

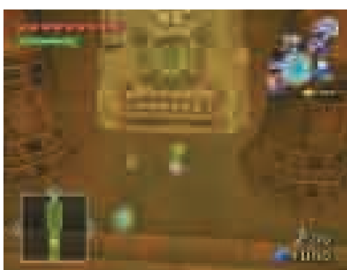
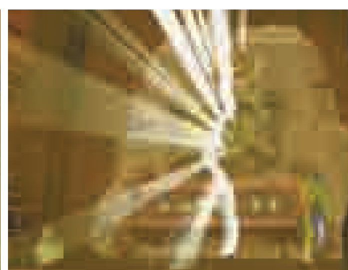
Leinen los!

Jetzt beginnt das Abenteuer erst richtig: Auf der Suche nach Aril und den Drahtziehern schippert Ihr nämlich kreuz und quer über das Meer. Was in "Ocarina of Time" das Pferd Epona leistete, übernimmt in "The Wind Waker" Euer sprechendes Segelboot. Mit letzterem bereist Ihr elegant und flott die ausladende, 49 Kartenquadrate messende Oberwelt. In jedem dieser Abschnitte gibt's selbstverständlich was zu entdecken: Mal trefft Ihr auf

Colin Gäbel



128-Bit-Reinkarnation gelungen: Hinterlässt Marios Cube-Debüt im Nachhinein einen etwas faden Beigeschmack, geht der Elfen-Kollege in die Spielspaß-Vollen. Mit dem ungewohnten aber unglaublich charmant inszenierten Comic-Flair geht Nintendo optisch neue Wege, ohne an der traditionsreichen Grundrezeptur zu rütteln. Der perfekte Mix aus knüppelharten Kerkerkopfnüssen und Sidequest- sowie Geheimnis-gespickter Oberwelterkundung sucht auch anno 2003 im Genre seinesgleichen – viele neue Items plus unverbrauchtes Wasserambiente inklusive. Ein besonderes Lob gilt der hervorragenden Akustik: Die Neuinterpretationen altbekannter "Zelda"-Ohrwürmer samt einer Handvoll neuer Songs ergeben ein unwiderstehliches Mitpfeif-Potpourri im ProLogic-2-Gewand.

NGC Stark im Team: Zusammen mit Eurem Blatt-Kumpel öffnet Ihr via Musikstück dieses massive Steintor – dahinter lauert der Dungeon-Endgegner.



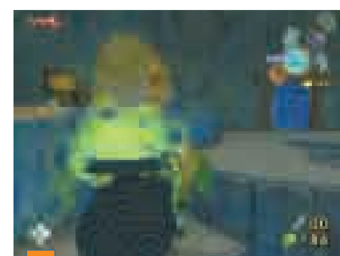
NGC Grandiose Mimik: Fast hätte Euer Alter Ego seinen Geburtstag verschlafen. Entsprechend kommentiert Link dies mit einem überraschten Gesichtsausdruck.



NGC Schützenhilfe: Benutzt Ihr Bomben auf Eurem Boot, fährt eine dreh- und schwenkbare Kanone aus. Mit exakt getimten Schüssen knackt Ihr so die Tore dieser Festung oder brüchige Wände.




NGC Musikus: Im Verlauf des Abenteuers lernt Link diverse Lieder.


NGC Sinnvolle Neuerung: In den Kerkern findet Ihr mehrere Warp-Kessel.

kleinen Insel-Relikten Personen, die nach speziellen Items Ausschau halten oder Euch mit einer Aufgabe betrauen. Stellt Ihr den Auftraggeber zufrieden, winken als Belohnung z.B. Herzteile, die Euren Energievorrat vergrößern, oder ein wertvoller Rubin, den Ihr beim nächsten Händler in nützliche Gegenstände investiert.
Auf größeren Inseln erwartet Euch meist ein mit Knobelaufgaben gespickter und gut bewachter Kerker-Abschnitt. Wie in älteren "Zelda"-Episoden besteht ein Dungeon aus mehreren Ebenen und dutzenden, abgeschlossenen Räumen – als krönender Abschluss steht Euch schließlich ein Duell mit einem besonders dicken Zwischenboss bevor. Der Weg dahin ist jedoch gepflastert mit anspruchsvollen Schalterrätseln, 'Wie komme ich von Plattform A auf Plattform B'-Aufgaben, herausfordernden Kämpfen mit cleveren Bösewichten und dem Auffinden respektive intelligenten Anwenden von neuen Ausrüstungsgegenständen.
Letzteres stellt den Kerker-Schwerpunkt und gleichzeitig den Quell der "Zelda"-Motivation dar. Nur durch geschickten Einsatz aller gefundenen Items knackt Ihr die übers Land verstreuten Dungeons: Da wollen Geheimtüren via Bombeneinsatz gesprengt, Abgründe via Greifhaken überwunden, Seile via Bumerang gekappt, Fackeln via Brandpfeil angesteckt und Schalter via Luftstoß umgelegt werden. Mit zunehmender Spieldauer steigt die Komplexität der Knobeleien und Ihr entdeckt immer neue Einsatzfelder für Eure hilfreichen Mitbringsel. Das Besondere daran: Die meisten Aufgaben lassen sich auf unterschiedliche Weise bewältigen, mit Tingles Hilfe (bei Anschluss eines GBA, siehe Kasten vorige Seite) steigt die Zahl der Lösungsvarianten nochmal drastisch an.

Link von Karajan

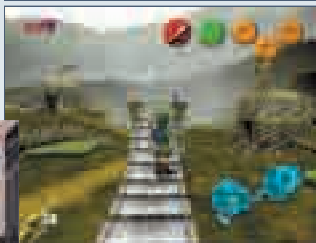
Habt Ihr einen Kerker mit Grips und Geschick vom Obermotz befreit, geht's auf zur nächsten Mission. Meist erhaltet Ihr von Eurem sprechenden Boot dazu einen Hinweis samt Markierung des Zielortes in der Seekarte. Also Segel gehisst und los! Doch leider bläst der Wind in die entgegengesetzte Richtung. Was tun? Glücklicherweise findet Held Link recht bald einen magischen Taktstock, mit dem Ihr verschiedene Lieder anstimmt und die Comic-Umwelt

▪ ▪ ▪ Boni für Schnellentschlossene ▪ ▪ ▪

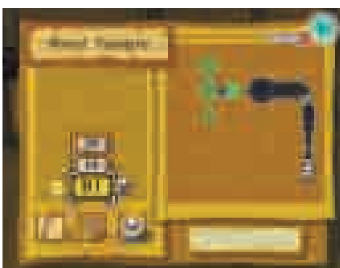
Limitierte "The Wind Waker"-Auflage mit Zusatz-Disc

Nach einigem Hin und Her hat sich die europäische Nintendo-Niederlassung schlussendlich doch durchgerungen, dem Gamecube-"Zelda" eine Bonus-Disc mit den N64-Abenteuern "Ocarina of Time" und "Ocarina of Time: Master Quest" (beide Titel laufen ausschließlich im 60Hz-Modus und in höherer Auflösung) beizulegen. Allerdings gibt's diese 'Limited Edition' nur in begrenzter Stückzahl – wer in den Genuss des ersten 3D-"Zelda" und dessen wesentlich knackigeren "Master Quest"-Ableger mit verändertem Dungeon-Design kommen will, sollte sich dementsprechend sputen. Für Zocker ohne Gamecube hält Nintendo ein noch unwiderstehlicheres Angebot parat: Das 'Limited Edition Pak' (ca. 200 Euro) lockt mit platinfarbener Konsole, der "Wind Waker"-Episode und der tollen Bonus-Disc.




Auf der Bonus-Disc findet Ihr neben den "Zelda"-Episoden auch Filme kommender Cube-Titel.




NGC Unerlässlich für den Dungeon-Experten: Nur mit Hilfe des Kompass findet Ihr alle gut versteckten Schatzkisten.



NGC Eine Bootsfahrt, die ist lustig – und ganz schön gefährlich: Neben fiesen Wirbelstürmen erwarten Euch auch gefräßige Riesenkraken.

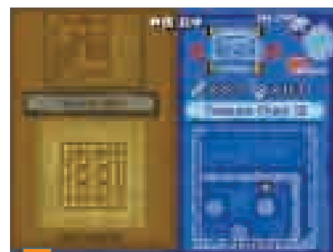


NGC Grafikspielerei: Dieses mysteriöse Schloss erforscht Ihr zu Beginn in stimmungsvoller Schwarz-Weiß-Optik.

Oliver Schultes



Wo "Zelda" draufsteht, ist auch "Zelda" drin: Entgegen der auf den ersten Blick arg kindlichen Comic-Optik strotz "The Wind Waker" nur so vor knackigen Herausforderungen. Das Dungeon-Design ist nahe an der Perfektion und lässt mit zunehmender Spieldauer Eure grauen Zellen auf Hochtouren laufen – da werden Erinnerungen an "A Link to the Past" (SNES) und "Ocarina of Time" wach. Ebenso bei den vielen Gegenständen und Waffen: Während altbekannte Items wie der Bumerang mit zusätzlichen Funktionen erfreuen, fügen sich die neuen Helferlein nahtlos in das gewohnt süchtig machende Spielkonzept ein. Es macht einfach unheimlich viel Spaß, mit den verschiedenen Gegenständen herumzuexperimentieren und eine Schatzkiste nach der anderen aufzuspüren. Abseits des 'normalen' Handlungsstranges locken unzählige kleinere Aufträge zu ausgedehnten Expeditions-Touren sowie eine innovative GBA-Link-Option, mit der Ihr das Abenteuer sogar zu zweit bestehen dürft. Einzig negativer Punkt ist die mitunter dezent nervöse Kamera, die Euch in hektischen Situationen schon mal aus den Augen verliert. Dennoch ein absoluter Pflichtkauf.



NGC Kartenvergleich: Schätze lokalisiert Ihr via Plangegenüberstellung.

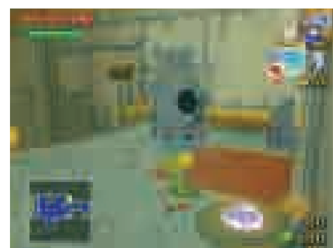
nach Eurem Gusto manipuliert. Habt Ihr erstmal alle Tonfolgen erlernt, könnt Ihr u.a. die Windrichtung beeinflussen, andere Spielfiguren via Gedankenkraft steuern oder fix zwischen festgelegten Positionen hin- und herwarpen.
Wer jedoch nur von einem Einsatzort zum nächsten springt, verpasst einen wesentlichen Teil von "The Wind Waker". Abseits der 'normalen' Lösungsroute warten in bester "Zelda"-Tradition nämlich tonnenweise Mini-Quests und Geheimnisse auf den geneigten Abenteurer. So stoßt Ihr immer wieder auf Schatzkartenteile mit Positionsmarkierungen, erspäht beim Herumschippern leuchtende Kreise, die auf eine wertvolle Kiste am Meeresgrund hinweisen, entdeckt auf unscheinbaren Inselchen den Eingang zu einem unterirdischen Labyrinth oder schlüpft kurzzeitig in den Körper einer Möwe, um die Umgebung aus der Luft zu sondieren. Wollt Ihr dem Gamecube-"Zelda" wirklich alle Geheimnisse entlocken, dürft Ihr eine Spielzeit von gut 50-60 Stunden einplanen.

Alles im Griff

Dank der bewährten Steuerung konzentriert Ihr Euch während dieser Dauer voll auf das Abenteuer: Wie gewohnt könnt Ihr benötigte Items frei auf drei Buttons verteilen, um die Gegenstände z.B. während eines Kampfes schnell zu zücken. Eine automatische, interaktive Aktionstasten-Belegung zeigt Euch zudem, ob Ihr an bestimmten Stellen u.a. auf einen Block klettern oder ein Objekt abstellen dürft. Wer sich mal frei umschauen will, darf dies schließlich ausgiebig via C-Stick tun. *os*



NGC Ein starkes Stück – Kistenschieben bei extremem Gegenwind. Zum Glück hält ein spezielles Item Link auf dem Boden der Tatsachen.



NGC Leichter Einstieg: Anfangs löst Ihr simple Schalterrätsel.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ makelloses Dungeon-Design
+ jederzeit stimmige Comic-Optik
+ riesige Welt mit tonnenweise Secrets
+ innovative GBA-Link-Option
+ tolle Musik und Surround-Akustik

Contra
– Kamera nicht immer optimal

Alternativen:
- PS2 **Primal** (80%, MAN!AC 05/03)
- Xbox **Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 05/02)
- NGC **Starfox Adventures** (89%, MAN!AC 11/02)

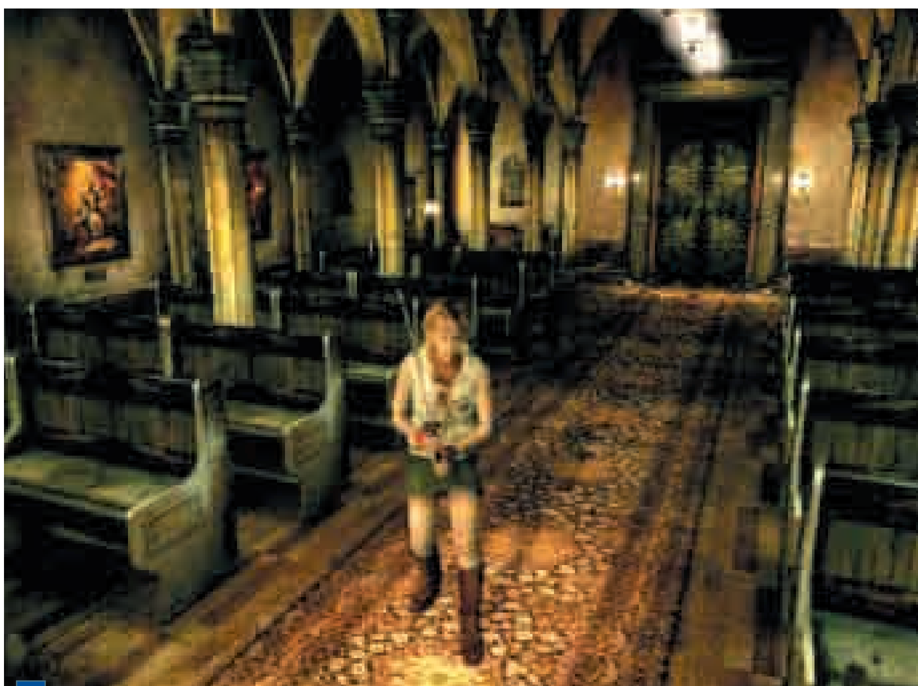
The Legend of Zelda

Gamecube
Grafik 81 %
Sound 85 %
94% Spielspaß

Herausragendes Action-Abenteuer mit genialem Dungeon-Design und unzähligen Geheimnissen.



Silent Hill 3


PS2 Perfider Glaubenskult, mystische Rituale und blutgetränkte Gottesfürchtigkeit – nach dem eher realistisch angehauchten Vorgänger schlägt "Silent Hill 3" thematisch wieder voll in die Okkult-Kerbe des Originals.




PS2 State of the Art: Eindrucksvollere Gesichtsanimationen und Lippensynchronität gab's bislang in keinem Spiel.

Beim dritten Teil wird vieles besser: Lag Capcoms "Resi"-Saga im Kopf-an-Kopf-Rennen der beiden 'großen' Survival-Horror-Serien bislang vorn, sticht Konami diesmal den direkten Konkurrenten "Resident Evil Zero" (Gamecube) hauchdünn aus. Der Grund: Während just genannte Episode der Zombiehatz mit minimalen Innovationen deutliche Abnutzungserscheinungen im althergebrachten Spielaufbau nicht verbergen konnte, nahmen sich die Tokioter "Silent Hill"-Entwickler Konzeptkritik stückweit zu Herzen. Das Ergebnis ist ein packendes Action-Adventure, das in Sachen Kurzweil, Abwechslung, Technik und Spannung beide Vorgänger locker übertrumpft.

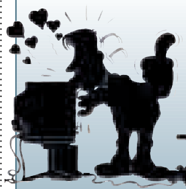

PS2 Dämonenradio, Taschenlampe und munteres Monstertreten gehören auch in Episode 3 zum Standardrepertoire – den Grieselfilter dürft Ihr jederzeit deaktivieren.

Fluch der Vergangenheit

Ein ganz gewöhnlicher Shopping-Trip markiert für Heldin Heather den Beginn ihrer Reise in die Abgründe der Angst. Wo sich eben noch kaufkräftige Passanten durch die hochglanzpolierten Passagen eines Einkaufszentrums schlängelten, bricht nach ein paar Spielminuten serientypischer Horror los – blutgetränkte Gammel-Architektur, bedrückende Düsternis sowie allerlei bizarres Dämonenvolk inklusive. Welche Verbindung zwischen Heather und der berüchtigten Schreckensstadt besteht, ist zu Beginn weder dem Spieler noch der Protagonistin bewusst. "Silent Hill"-Experten dürfen sich auf jeden Fall auf ein paar deftige Überraschungen einstellen – mehr sei aus Spannungsgründen nicht verraten.

Der nun folgende Albtraum löst sich im Ablauf vom fast identischen Konzept der beiden Vorgänger. So erwarten Euch neben altbekannten Schauplätzen à la Krankenhaus und Kanalisation auch eine Reihe unytpischer Settings wie angesprochene Kaufhalle oder die labyrinthartigen Gänge einer U-Bahn-Station. Eintönige Gewaltmärsche in endlosen Nebelstraßen bleiben Euch diesmal so gut wie erspart. Sämtliche Areale sind dramaturgisch durchdacht miteinander verknüpft und verlangen kaum dröges Rumgelatsche ohne spielerischen Nutzwert. Dabei erfahrt Ihr anhand verstreuter Schriftstücke nun zwar deutlich mehr über die Hintergründe des Abenteuers, in Sachen Nebencharaktere kann "Silent Hill 3" aber leider nicht mit dem PS2-Prequel mithalten. So trifft auch Heather auf eine Reihe subversiver Gestalten, ganz so grenzdebil und unkoventio-

Thomas Stuchlik



Da ist sie wieder: Die typische "Silent Hill"-Atmosphäre, die Euch sofort in ihren Bann zieht. Vorausgesetzt, Ihr spielt im Dunkeln mit aufgedrehter Stereo-Anlage, dann nämlich entfaltet die dritte Grusel-Episode aus dem Konami-Haus ihre wahre Stärke – die bizarre Klangkulisse und die schaurig-schöne Grafik garantieren Gänsehaut. Tiefgründige Story und teils knackige (zumindest im 'harten' Schwierigkeitsgrad) Rätsel verbinden sich zu einem brillanten Horror-Erlebnis. Echte Innovationen sucht der Horror-Fan jedoch mit der Lupe – Konami setzt auf Altbewährtes. So bleiben Euch im linearen Spielverlauf wenig Freiheiten, meist werdet Ihr wie in den Vorgängern an die Leine gelegt. Ein weiterer (aber verschmerzbarer) Minuspunkt ist die teils hakelige Kamera.



PS2 Wegrennen ist noch immer die beste Verteidigung: Bei unvermeidlichen Konfrontationen leistet Heathers 'Lock-On & Strafe'-Talent gute Dienste – zartbesaitete Gemüter dürfen den Blutzoll übrigens runterschrauben, Splatterfans machen das Gegenteil.

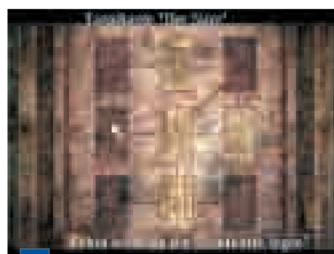
nell fallen die Freaks dieser Episode aber leider nicht aus.

Gut gerüstet in die Hölle

Die eigentliche Spielmechanik dürfte Genre-Fans vor keine allzu großen Eingewöhnungsprobleme stellen. Erneut lässt Euch die Horror-Hatz zu Beginn die Wahl zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden im Action-Teil (hartnäckigere Halunken, mehr Munition etc.) sowie Rätselbereich (z.B. verklausuliertere Lösungshilfen). Das Abenteuer selbst führt Euch standesgemäß durch polygonale Echtzeitkulissen, auf Knopfdruck fixiert Ihr die Auto-Kamera hinter der blonden Heroine. Auch Heathers Bewegungspalette setzt auf Traditionelles: Mittels Tastendruck spurtet Euer Alter Ego los, die Kombination von L1 und R1 resultiert in einer blitzschnellen 180-Grad-Drehung. Neu hinzugekommen ist die 'Strafe'-Funktion: Habt Ihr einen Satansschergen via R2 ins Visier genommen, lasst Ihr Heather ähnlich Ego-Ikone Samus Aran ("Metroid Prime") um das Opfer



PS2 Blutig, böse und beängstigend: "Silent Hill 3" geizt nicht mit morbiden Einfällen, sondern setzt dem Furchtfaktor der Vorläufer gar noch einen drauf.



PS2 Der Rätselanteil fordert Zahlengeschick und Interpretationstalent.

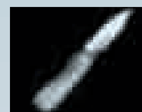
herumschleichen – besonders wuchtige Monsterattacken gehen so oftmals ins Leere. Bei weniger gefährlichen Angriffen genügt auch ein Druck auf die Quadrat-Taste. In Defensivposition wehrt die Protagonistin das Schurken-Manöver ab – ganz ohne Energieverlust. Ist trotzdem einmal Erste Hilfe vonnöten, greift Heather auf genreübliche Medipaks zurück. Das praktische Quick-Button-System aus "Silent Hill 2" findet sich im Sequel wieder: Um Madame Furchtlos ärztlich zu versorgen, müsst Ihr nicht zwingend ins Inventar wechseln. Heiltränke und Munition dürft Ihr ebenfalls auf R3 legen. Im Eifer des Gefechts reicht so ein Tastendruck, um Blutungen zu stillen oder nachzuladen.

Die Pfade der Toten

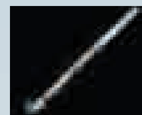
Natürlich hält Heather körperliche Fitness allein nicht am Leben. Um gegen kaulquappige Zweibeiner, spinnige Messermutanten oder Maulwurfartige Kriechdämonen zu bestehen, leistet die obligatorische, um ein paar wirkungsvolle Todbringer aufgestockte Waffenpalette vortreffliche Dienste (siehe Kasten oben). Doch auch die defensive Kriegsführung lässt mehr Freiraum. Eine kugelsichere Weste etwa mildert – zum Preis einer niedrigen Laufgeschwindigkeit – schmerzhafte Attacken. Verteilt Ihr ein paar Streifen Trockenfleisch auf den Laufrouten diabolischer Bluthunde,

Killer-Kabinett

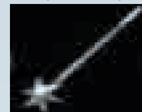
Heathers reichhaltige Standard-Waffenpalette



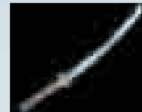
Messer: Der schlichte Taschenstahl steht Heather von Beginn an zur Verfügung. Ein Glück, dass sich für die flinke, aber schwache und kurze Klinge bald besserer Ersatz findet.



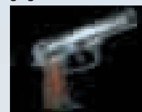
Stahlrohr: Leicht zu führen, ordentliche Reichweite und ein mächtiger Wumms – der rostige Eisenprügel überzeugt im Nahkampf mit durchschlagenden Argumenten.



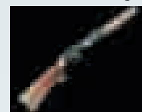
Schlägel: Wo der lange Morgenstern hinhaut, knacken die Knochen – so Ihr die trefft. Die extrem lange Ausholzeit macht die Zackenkugel nämlich nur bedingt alltagstauglich.



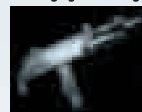
Katana: Für höllischen Hackepeter – die flinke Führung macht das messerscharfe Fernost-Schwert zum besten Freund im Nahkampf gegen schwächliche Schurken.



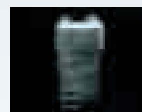
Pistole: Dank akzeptabler Schussfrequenz und Zehn-Patronen-Magazin liefert die Knarre die gelungenste Gesamtleistung ab – sofern Ihr nicht auf die ganz dicken Brocken zielt.



Schrotgewehr: Ein Volltreffer aus nächster Nähe reißt auch den fettesten Fiesling zu Boden. Auf große Distanzen ist die streufreudige Flinte hingegen weniger zu empfehlen.



Maschinenpistole: Einmal im Kugelhagel gefangen, tanzt der Teufel bis zum Tod oder dem Leerschießen des Magazins. Schade nur, dass Munition für die Uzi so rar gesät ist...



Elektroschocker: Garantiert Lady-like – geblitzte Gegner haut's um und Heather kann gefahrlos flüchten. Allerdings müsst Ihr die Bastarde erstmal auf Tuchfühlung kommen lassen.



PS2 Mit aller Macht: Schmankerl wie Jedi-Lichtschwert und Extra-Kostüme belohnen mehrfaches Durchzocken.



PS2 Killerlady gegen Killerwurm: In puncto Fairness und Abwechslung stechen die seltenen Bossduelle Capcom-Konkurrent "Resident Evil Zero" locker aus.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✔ Surround
- ProLogic 2
- ✔ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
- \+ brillante Gesichtsanimationen
- \+ überragende Soundkulisse
- \+ hochspannende Atmosphäre
- \+ kurzweiliger und ideenreicher als Teil 2
- \+ viele Extras und Geheimnisse...

Contra
- – ...aber recht kurze Erstspielzeit

Alternativen:

PS2	Silent Hill 2 Director's Cut (86%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Silent Hill 2 Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

Silent Hill 3

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 91 %
88% Spielspaß

Referenz des Schreckens: Rundum aufgemotzer Horror-Trip mit Top-Technik und Schockgarantie.

könnt Ihr die infernalen Kläffer nicht selten ablenken und unbemerkt hinter den schmausenden Vierbeinern vorbeischleichen.

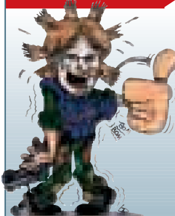
Monsterradio sowie Taschenlampe sind selbstverständlich wieder mit von der Partie. Während die Funzel die naturgemäß düsteren Szenarios ausleuchtet (herrliche Schattenwürfe inklusive), kündigt der UKW-Empfänger Bedrohungen an. Getreu dem Motto 'Je näher das Ungetüm, desto höher die Lautstärke' rauscht und knistert der Lautsprecher mal mehr, mal weniger.

Panikmache à la Konami

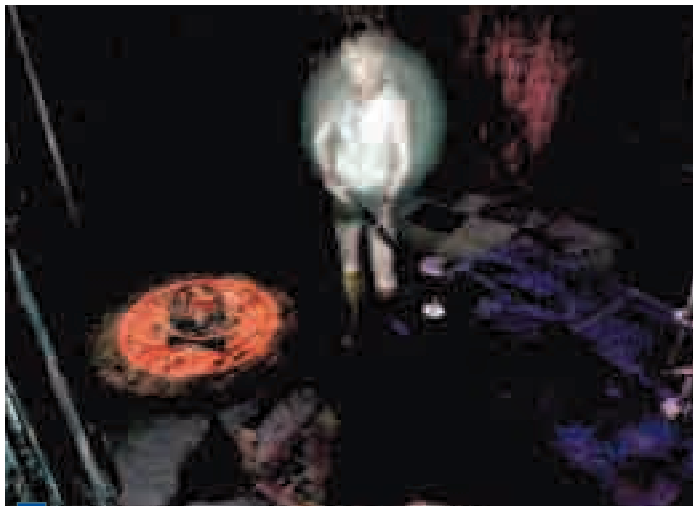
Spannungstechnisch hängt "Silent Hill 3" die "Resident Evil"-Mitbewerber einmal mehr ab. Die zahlreichen Schockeffekte beschränken sich nicht auf die überraschende Hechtattacke eines Halunkens. Wofür besonders die erneut formidable Soundkulisse verantwortlich zeichnet: Urplötzlich einsetzendes Gepolter, nervenzerrendes Schluchzen oder perfide Trommelschleifen halten den Adrenalinlevel konstant hoch. Auch die Rückbesinnung auf okkulte Inhalte gibt dem Teufelsspuk mit visuell teils ungemein bizarren Schauplätzen deutlich mehr Gruselgehalt. Zudem bietet Teil 3 ein Füllhorn inszenatorischer Kurzweil. Mal folgt Ihr den Tagebucheintragungen eines liebeskranken Psychopathen, der Heather stets einen Schritt voraus zu sein scheint, ein anderes Mal wartet eine wahrlich schauerliche Geisterbahn auf junge Frauen zum Mitreisen.

Technisches Highlight ist die geniale Mimik der Hauptfiguren: Vom Augenaufschlag über Wangenmuskeln bis zur Lippenwölbung passen sich alle Gesichtsbewegungen optimal der englischen Sprachausgabe an. *cg*

Colin Gäbel

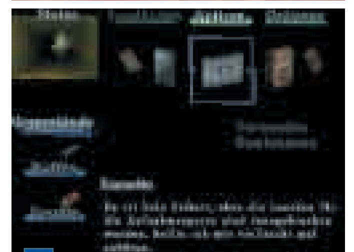


Gewisse Bedenken hatte ich ja schon, als gerade mal eineinhalb Jahre nach dem Vorgänger die Testversion des dritten "Silent Hill" auf meinem Schreibtisch landete. Glücklicherweise ist Heathers Höllentrip aber alles andere als ein plump zusammengeschustertes Sequel. Kopierte Teil 2 vom Ablauf her ziemlich dreist das PSone-Original, geht Episode 3 (dezent) neue Wege: Endlose Gewaltmärsche bleiben Euch diesmal erspart, ohne Atempause stolpert Ihr von einem eklig-edlen Setting ins nächste. Der Interaktionslevel wurde zudem merklich aufgeschraubt. Zu beinahe jedem noch so nebensächlichen Stück Level-Inventar gibt Eure Heldin auf Knopfdruck einen Kommentar ab. Bizarre Tagebucheintragungen und haarsträubende Schaudereinlagen (Stichwort: Geisterbahn) erwarten Euch deutlich häufiger als im Vorläufer – da stören auch die simplen Rätsel sowie nur unwesentlich anspruchsvollere Metzeleien nicht weiter. Abgerundet durch die serientypische Terrormucke und teils überragende Optik (die Gesichtsanimationen stellen derzeit die Referenz dar) liefet Konami das bis dato abwechslungsreichste, spannendste und schönste "Silent Hill" ab.



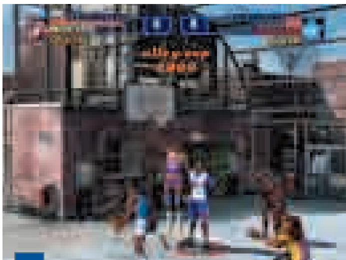
PS2 Weis' mir den Weg: Heathers Blick fällt automatisch auf wichtige Objekte, gespeichert wird an großzügig verteilten magischen Symbolen.



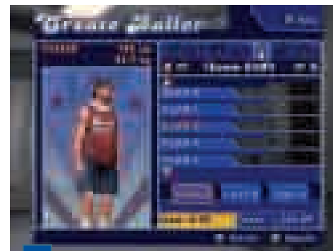


PS2 Altbekannt: Level-Karte und Inventarmenü punkten mit Übersicht.

NBA Street Vol. 2



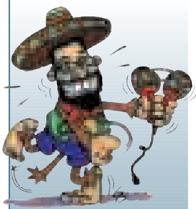

PS2 Egal ob auf dem Häuserdach (links) oder im Park (rechts): Spektakuläre Aktionen wie Monsterdunks und coole Alley-Oops sind überall gern gesehen.



PS2 Ein Sportler muss nicht schön sein, auch Bierbäuche sind erlaubt.

Bevor sich EAs 'Big'-Label wieder der weißen Winterpracht zuwendet (an "SSX 3" wird bereits fleißig gewerkelt), erfreut uns die amerikanische Trendschmiede mit der feinen Korbjägerfortsetzung "NBA Street Vol. 2".
Wie beim Erstling geht's nicht spießig in der Profiliga zur Sache, stattdessen spielt Ihr nach den Regeln der Straße: Pro Team stehen drei Mann auf dem Platz, ein Aus gibt's ebenso wenig wie Schiris und Freiwürfe. Normale Dunks und Layups sind für einen Zähler gut, Treffer aus der Distanz geben zwei Punkte – wer zuerst 21 hat, gewinnt das Match. Nicht fehlen dürfen wieder coole Dunks und Aktionen, für die es Bonuspunkte und die besonders wirkungsvollen 'Game Breaker'-Würfe gibt.
Neben Freundschaftsduellen tretet Ihr gegen alle NBA-Vereine an oder bastelt Euch einen eigenen Sportler für die 'Be a Legend'-Karriere. Hier arbeitet Ihr Euch über zahlreiche Straßenplätze und verschiedene Herausforderungen nach oben, um die zahlreichen Boni freizuschalten. *us*

Ulrich Steppberger



"NBA Street Vol. 2" ist auch auf der PS2 ein Volltreffer: Optisch muss sich die fabelhaft aussehende Sony-Fassung kaum hinter der Xbox-Umsetzung verstecken, spielerisch ist's sowieso identisch. Die Steuerung fällt dank der offensichtlich für das Dual-Shock-Pad konzipierten Knopfbelegung gar eine Spur besser aus, auch wenn die Trickausführung immer noch gelegentlich etwas kompliziert wirkt. Der auf Hochglanz polierte Spaßsport behält die nötige Portion Realismus bei und fesselt Euch dank ausgefeilter und hochmotivierender Spielmodi lange ans Pad – zumal die beim Vorgänger schmerzlich vermisste Mehrspieler-Option mit nun vier möglichen Teilnehmern kräftig aufgewertet wurde. Wer keine ausgeprägte Basketballphobie sein Eigen nennt, sollte zugreifen.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: ? Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai (85%, MAN!AC 05/03)
NGC Mai

Alternativen:
PS2 NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
Xbox NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
NGC NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 85% Spielspaß
Grafik 84 %
Sound 73 %

Exzellentes Spaß-Basketball mit toller Optik, vielen Spielmodi und guter Steuerung.

Minority Report



PS2 Fliegender Bulle: Euer Alter Ego schwebt per Jetpack durchs Level.



NGC Nur keine Eile, jeder kommt mal dran! Eure ehemaligen Arbeitskollegen von der Pre-Crime-Organisation glänzen durch Rudelbildung und Gewaltbereitschaft.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

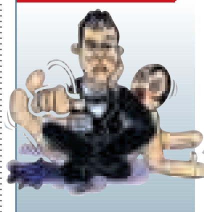
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Preiswertes Double: Activisions Versoftung des grandiosen Spielberg-Streifens erscheint zwar noch pünktlich zur DVD-Premiere, muss aber ohne Hauptdarsteller Cruise auskommen – der wollte sein virtuelles Konterfei nämlich nur für reichlich Mammon hinhalten.

Ergo übernehmt Ihr die Rolle eines nunmehr aschblonden John Anderton, der vorlagengetreu ins Visier seiner eigenen Polizei-Einheit gerät. Um die Unschuld des Digi-Cops zu beweisen respektive eine miese Verschwörung aufzudecken, hetzt Ihr fortan durch insgesamt 40 Szenarien. Seiner zahlenmäßig stark überlegenen Häscher entledigt sich Mister Anderton präferiert via Schuhsohle, Handkante sowie diverser Wurftechniken. Dabei beziehen clevere Schläger die Polygon-Umgebung ins Geschehen ein und schleudern tumbe Wachroboter bzw. -männer gegen's schmerzhafte Mobiliar. Bevorzugt Ihr dagegen Schießprügel, lohnt ein Besuch im Schwarzmarkt-Menü: Für aufgeklaubte Moneten gibt's dort Schrotflinte wie Energiewumme zu erstehen – Combo-Attacken oder Medi-Pakete werden ebenfalls feil geboten. Fernab von rüden Scharmützeln prüft man gelegentlich auch Eure akrobatischen Fähigkeiten: Doch egal ob Anderton nun an schmalen Vorsprüngen rumkraxelt, Feuerfallen ausweicht oder über Ölfässer hüpft – keines der Turn-Intermezzi wird Euch vor ernsthafte Probleme stellen. Ganz anders die raren Jetpack-Missionen: Mittels Raketenrucksack katapultiert Ihr Euch im Eiltempo durch enge Schächte oder auf Wolkenkratzer. *tk*

Thorsten Küchler



Eine kleine Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man die "Spider-Man"-Routinen hernimmt, alle Texturen grau einfärbt und schlussendlich den spinnerten Helden gegen einen uncharismatischen Bartträger austauscht? Richtig: "Minority Report". Während erstgenanntes Superhelden-Spektakel noch spielerisch wie technisch Unterhaltsames bot, kann Treyarchs SciFi-Schmu in keiner Disziplin überzeugen: Hier fangen wirre Kameraeinstellungen bemerkenswert uninspirierte Keilereien gegen willkürlich attackierende KI-Dummköpfe ein. Darüber hinaus erschreckt Ihr Euch über die teils empörend schlichten Zukunfts-Szenarien. Als Ehrenretter vor dem MAN!AC-Wertungskeller erweist sich das simple Prügel-System gepaart mit schicken Effekten – trotzdem ziemlich mager.



XB Wo geballert wird, fallen Späne: Egal ob Ihr mit der Schrotknarre (links) oder dem effektvollen Energiegewehr (rechts) losknallt, die Umgebung zerbröselt immer.

Minority Report

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	59 %	70 %	53 %
Xbox	60 %	73 %	53 %
Gamecube	56 %	70 %	53 %

Einfältige Zukunfts-Action mit potenter Lizenz, aber magerem Spielinhalt und mauer Optik.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

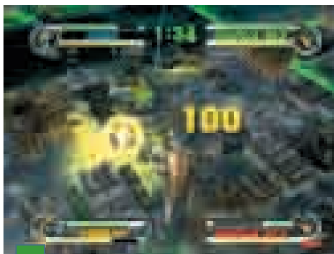
Pro
+ ordentlich inszenierte SciFi-Story
+ komplett zerstörbare Umgebung

Contra
– verwirrende Kameraführung
– unansehnliche Level-Optik
– viel zu langweiliges Spielprinzip
– unübersichtliche Massenkeilereien

Alternativen:

System	Titel
PS2	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Spider-Man (82%, MAN!AC 07/02)
NGC	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)

Godzilla: Destroy All Monsters Melee



XB Dank Computermonstern geht's jetzt immer zu viert in den Kampf.

Die japanischen Monsterkreationen aus billigen SciFi-Filmen prügeln sich nun auch im Microsoft-Stall um die Wette. Geändert hat sich bei "Godzilla: Destroy All Monsters Melee" einiges: So gibt's nun einen neuen Level und ein frisches Ungetüm, außerdem könnt Ihr endlich auch alleine zu einem Vierer-Match mit CPU-Gegnern ran und mit Xbox Live diverse Boni downloaden. Das macht auch dank der etwas schöneren Optik eine Spur mehr Spaß, die generellen Mängel wie Unausgewogenheit und schlichter Spielverlauf blieben allerdings erhalten. *us*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pipeworks, USA
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

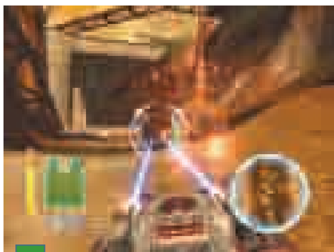
Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: Mai
- NGC: bereits erhältlich (69%, MAN!AC 01/03)

Alternativen:
- PS2: Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare (46%, MAN!AC 05/03)
- Xbox: Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03)
- NGC: Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Xbox – Grafik 79 % – Sound 74 % – **70 % Spielspaß**

Dezent aufgemotzte Monsterprügelei, insgesamt etwas trist.

Star Wars: Clone Wars



XB Auch auf der Xbox trüben teils heftige Ruckler das Ballervergnügen.

Die Wartezeit hat sich gelohnt: Auf der Xbox dürfen angehende Wohnzimmer-Jedis nicht nur die üblichen 16 Solo-Missionen absolvieren, sondern auch ausgiebig online zocken. Insgesamt vier Xbox-Live-Modi stehen zur Wahl: Neben den üblichen Verdächtigen wie 'Deathmatch' und 'King of the Hill' erwartet Euch mit 'Conquest' eine äußerst spannende Team-Variante. Hier kämpft Ihr mit Euren Verbündeten um die Eroberung der feindlichen Festung, das Kommandieren allierter CPU-Verbände und das Überwachen des Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive liefern etwas taktische Würze. Insgesamt die beste "Clone Wars"-Version. *os*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Pandemic Studios, USA
Hersteller: LucasArts
www.swclonewars.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

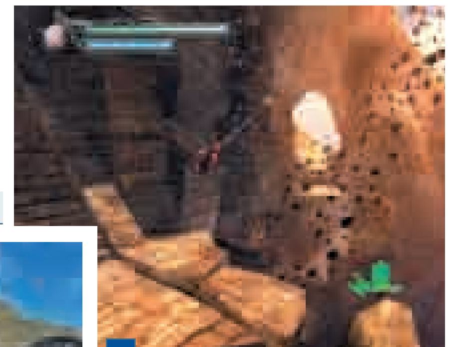
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (71%, MAN!AC 04/03)
- Xbox: Mai
- NGC: bereits erhältlich (72%, MAN!AC 01/03)

Alternativen:
- PS2: Star Wars Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
- Xbox: Star Wars Jedi Starfighter (nicht getestet)
- NGC: Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

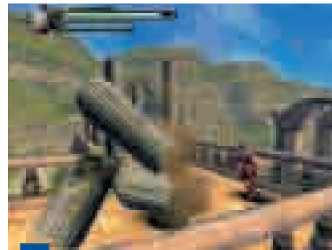
Xbox – Grafik 75 % – Sound 84 % – **74 % Spielspaß**

Kurzweilige Massenschlacht mit cooler Xbox-Live-Komponente.

Rygar The Legendary Adventure


PS2 Ich Rygar, du Jane! Per Diskarmor schwingt Ihr über Abgründe.


PS2 Brot und Spiele: Im Kollosseum trifft Euer Recke auf den ersten Zwischenboss – weicht einfach seinem Feueratem aus und schlagt dann beherzt zu.


PS2 Ruinös: Trümmer enthalten oft hilfreiche Extras oder Upgrade-Punkte.

Retro ist wieder schick: Nicht nur "Die 80er-Jahre Show" schwelgt in nostalgischen Erinnerungen, auch Software-Fabrikanten graben altehrwürdige Helden aus. Nach der Auferstehung von "Shinobi" und dem "Contra"-Comeback bläst nun Tecmos "Rygar" zur furiosen 128-Bit-Rückkehr. Dass schlappe 16 Jahre seit seinem Arcade-Debüt vergangen sind, merkt man dem 'Legendary Warrior' zu Beginn kaum an: Knallharte Muskeln, siegreich bestrittene Schlachten respektive die Liebe von Prinzessin Harmonia lassen keinen Zweifel an Rygars Rüstigkeit aufkommen. So harmonisch, wie es der Name Eurer Angetrauten erscheinen lässt, bleibt's freilich nur bis zum Ende des schicken Renderintros: Urplötzlich bebt die Erde, und zischende Riesenraupen fallen über sämtliche Bewohner des ehedem idyllischen Inselreichs Argus her. Von göttlichem Beistand gesegnet macht Ihr Euch alsdann auf, der monströsen Plage ein schmerzhaftes Ende zu bereiten. In traditioneller Metzel-Machart besteht Euer liebster "Rygar"-Verbündeter aus blankem Stahl, unterscheidet sich dabei allerdings essenziell von Genre-Standards wie Zweihänder oder Streitaxt: Am Arm Eures Lendenschurzträgers baumelt ein zackenbewehrtes Frisbee namens 'Diskarmor', das Ihr auf Knopfdruck gen Höllenkreaturen surren lasst. Beschränkt sich das Meuchel-Arsenal anfangs noch auf mickrige zwei Wurfvarianten, kommen im Lauf Eurer antiken Odyssee immer fiesere Combo-Attacken hinzu: Dann verhakt sich Eure treue Scheibe beispielweise im Chitin-Panzer eines Unholds, den Ihr sogleich via Analogstick als tödliche Peitsche zweckentfremdet – kompliziertere Manöver-Abarten lassen sich bequem im Spielmenü nachlesen.

Wechselhafte Scheibe

Das Anwenden solcher Gemeinheiten hilft Euch nicht nur im Clinch mit ungehobelten Kreaturen der Marke 'Riesenminotaurus', sondern spendiert darüber hinaus haufenweise Upgrade-Klunker. Habt Ihr eine stattliche Anzahl dieser Kugeln aufgeklaubt, winken Verbesserungen (insgesamt drei Stufen) für den Diskarmor. Feige bzw. destruktive Naturen nähren den Erfahrungspunkte-Bedarf hingegen im Stil einer Abrissbirne: Schwingt Ihr nämlich den Diskarmor durch ausladende Polygon-Bauten wie Tempelruinen oder Lavahöhlen,


PS2 Der Turm mit dem Drehwurm: In der vierten Welt besteigt Ihr zwei rotierende Riesensäulen, die vor Fallen und Monstrositäten nur so strotzen.

Colin Gäbel

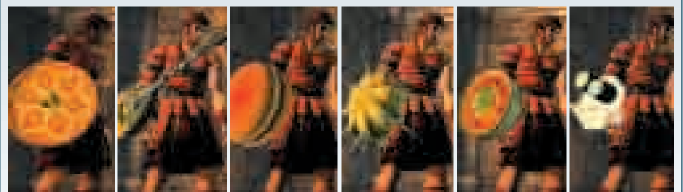


Routiniertes Action-Abenteuer in opulenter Verpackung: Auf den ersten Zock bietet "Rygar" all das, was man von einem zünftigen Genre-Vertreter erwarten darf. Der bombastische Orchester-Sound sowie die stimmungsvolle Optik (von teils argem Flimmern und dem unverständlicherweise fehlenden 60-Hz-Modus abgesehen) resultieren in erstklassigem, individuellem Mythen-Flair. Spielerisch trumpft der Antik-Barbar mit fantasievollen Bossen, sauberer Steuerung und einer Handvoll frischer Ideen auf. Neu ergatterte Fertigkeiten lassen sich jedoch oft nur ein- oder zweimal anwenden. Kaum wollt Ihr mit Eurem aufgepowerten Krieger auf Entdeckungstour gehen, ist das kurze Spektakel auch schon wieder vorbei.

▪ ▪ ▪ Der Herr der Scheiben ▪ ▪ ▪

So schaltet Ihr die ziemlich skurrilen Bonus-Diskarmors frei

Nicht nur Level-Gestaltung und Kamera-Führung von "Rygar" erinnern an Capcom-Knaller wie "Devil May Cry", in puncto freispielbare Extras gibt's ebenfalls Ähnlichkeiten: Habt Ihr das Abenteuer auf 'Normal' bezwungen, steht fortan sowohl die 'Hard'-Option als auch der 'Pizzarmor' zur Verfügung. Wer sodann beim Erscheinen des Tecmo-Logos (vorm Hauptmenü) die L1-Taste gedrückt hält, beginnt seine nächste "Rygar"-Runde mit einem Diskarmor im italienischen Teigfladen-Design. Profi-Zocker, die sogar den 'Legendary'-Modus bzw. einen 30-stöckigen Geheim-Dungeon bestehen, freuen sich zudem über 'Guitarmor'(R1), 'Hambarmor'(L2), 'Rollerarmor'(R2), 'Udonarmor'(R1+R2) und den leckeren 'Sushiarmor '(L1+L2) – die Tastenkombinationen entnehmt Ihr den Klammern.

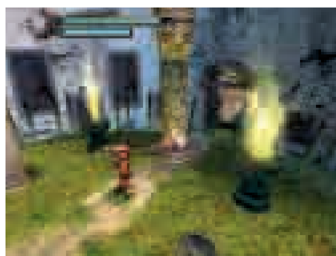


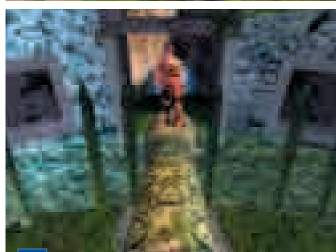




PS2 Kettenreaktion: Während gängige Würmchen bereits nach einem Hieb zerplatzen, verlangen garstige Hünen (rechts oben) nach einer Dauerbehandlung.

zerbröckeln zumeist Steinsäulen sowie morsches Mobiliar und geben nützliche Extras preis. Wer jeden Winkel abgrast, ergattert einen der 25 Zusatzsteine. Erstmal in Euer Mörder-Jojo eingesetzt, spendieren Euch die magischen Juwelen taufrische Attribute – ob nun erhöhte Angriffswerte, automatische Heilung oder Unverwundbarkeit bei Sprüngen. Die Zuteilung genannter Spezialitäten will im PS2-Altertum wohl überlegt sein, denn bereits nach kurzer Spielzeit beglückt man Euch mit zusätzlichen, je-



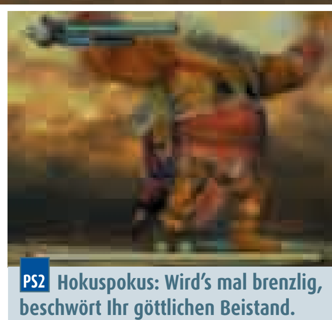


PS2 Bauarbeiter: Die eingestürzte Säule dient als provisorischer Steg.

derzeit austauschbaren 'Diskarmor'-Schilden: Während die originäre 'Heavenly'-Version für ausladendes Schwingen prädestiniert ist, zerstückelt der 'Sea'-Aufsatz mit seinen hochfrequenten Schlagsalven selbst zähe Brocken. Die 'Hades'-Platte besitzt ihre Metzelstärken hingegen primär beim Frontalangriff auf weit entfernte Gegenspieler.

Hüpfender Herkules

Wie Ihr wahrscheinlich längst erkannt habt, kommen Knobelfreunde ob der zentralen Schlachterei nur spärlich auf ihre Kosten: Außer gelegentlichem Rumwuchten von Granitstatuen oder rudimentären Schalterziehereien gibt's für Euren Muskelprotz nicht viel zu tun. Dafür muss sich der Digi-Krieger (abgesehen von einfachen Sprüngen) sein komplettes Bewe-



PS2 Hokuspokus: Wird's mal brenzlig, beschwört Ihr göttlichen Beistand.

gungsrepertoire selbst erarbeiten. Habt Ihr aus Geheimräumen respektive von der zahlreichen Obermotz-Riege die entprechende Fähigkeit geraubt, schwingt Rygar fortan wie einst Tarzan über tiefe Schluchten oder katapultiert sich in luftige Höhen. Damit diese akrobatische Vielseitigkeit nicht mit der offenen, "Castlevania"-inspirierten Level-Gestaltung kollidiert, werden betreffende Klettermöglichkeiten durch leuchtende Symbole hervorgehoben. *tk*

Thorsten Küchler



Beim Zeus, Tecmo kann nicht nur Digi-Busen beben lassen: Die Reinkarnation des legendären Sandalenmannes zeigt eindrucksvoll, wie nahtlos ein polygonales Neuzeit-Remake an das Bitmap-Idol anknüpfen kann. Ähnlich "Metroid Prime" (wenn auch nicht ganz so brillant) lernt mein muskelbepackter Digi-Gladiator stets neue Kraxelfähigkeiten, die zur munteren Erkundung der etwas flimmernden, jedoch prächtig texturierten Szenarien einladen. Die größte Stärke von "Rygar" – die grandiose 'Diskarmor'-Keule – stellt sich mit zunehmender Spieldauer leider als ebenso markante Schwäche heraus: Obwohl die intuitive Bedienung der tödlichen Wurfscheibe (gepaart mit einem variantenreichen Monsterkader) spektakuläre Scharmützel generiert, enttäuschen Combo-Attacken wie Auflevel-Optionen. Was nützen mir brachialste Superschläge, wenn deren Anwendung ob ständig nachrückender Feinde kaum möglich ist? Zudem haben geübte Genre-Liebhaber den finalen Boss bereits nach fünf Stunden ins Nirwana geschickt. Nichtsdestotrotz ist "Rygar" ein äußerst unterhaltsames Stück Software, das in keiner Action-Sammlung fehlen sollte.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2: Mai
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Wanadoo
Website: www.wanadoo-edition.com

Pro
+ herrlich inszenierte Polygon-Szenarien
+ toll durchdachtes Leveldesign
+ epochaler Orchester-Soundtrack
+ spaßig-spektakuläres Waffensystem

Contra
– selten anwendbare Combo-Manöver
– etwas zu kurz und simpel

Alternativen:
PS2: Devil May Cry (85%, MAN!AC 03/02)
Xbox: Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Rygar

Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 85 %
81 % Spielspaß

An Umfang armes, aber dafür pompös präsentiertes Sandalen-Gemetzel aus der Antike.





Skies of Arcadia Legends


NGC Meist billiges Monsterdesign, aber mit taktischen Kniffen: die Kämpfe.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: minimale PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Mai

Entwickler: Overworks, Japan
Hersteller: Sega/Infogrames
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ inhaltlich aufgepepptes Remake des exquisiten Dreamcast-Rollenspiels
+ individuelles Piraten-Flair
+ lange Spielzeit
+ massig Sidequests & Forscherfreiraum

Contra
- technisch nicht mehr ganz zeitgemäß

Alternativen:

PS2	**Final Fantasy 10** (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**The Elder Scrolls 3: Morrowind** (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Evolution Worlds** (63%, MAN!AC 04/03)

Skies of Arcadia Legends

Gamecube
Grafik 64 %
Sound 75 %
87% Spielspaß

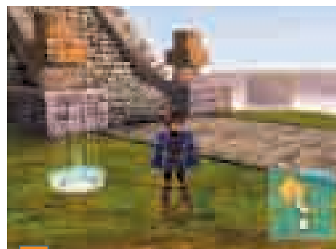
Inhaltlich erstklassiges Piraten-RPG mit massig Forscherfreiheit, aber angestaubter Optik.


NGC Gelungen: Die sehr gute Übersetzung und das charmante Mienenspiel trösten über fehlende Sprachausgabe hinweg.

Das Warten ist vorbei: Endlich müssen Cube-Solo-RPGler nicht mehr mit Ubi Softs lumpigem "Evolution Worlds" vorlieb nehmen. Bei "Skies of Arcadia Legends" handelt es sich kurioserweise ebenfalls um die Neuauflage eines Dreamcast-Rollenspiels – der Titelzusatz deutet bereits an, dass sich Sega-Entwicklerteam Overworks nicht mit einer simplen 1:1-Konvertierung begnügte.

Heer der sieben Winde

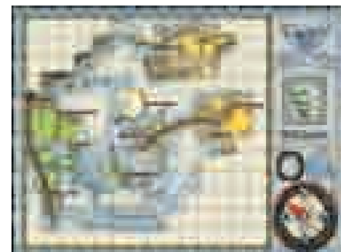
Das auffälligste Merkmal des knapp zweieinhalb Jahre alten Epos stellt die auch heute noch unkonventionelle Spielewelt dar. Da das Reich Arcadia hoch über den Wolken liegt, müssen Reisen von einer Inselstadt zur nächsten an Bord mal hölzerner, mal stählerner Luftschiffe gemacht werden. Als Junior-Kapitän einer berüchtigten, aber edelmütigen Piratenbande beteiligt sich Hauptheld Vyse an der Erkundung der weitläufigen Welt. Doch die luftigen Kaperfahrten dienen jüngst nicht mehr nur der persönlichen Bereicherung. Sechs mystische Kristalle liegen in den Kontinenten Arcadias verborgen, deren übermächtige Kräfte dummerweise das Interesse des verfeindeten, machtsüchtigen Valuanischen Imperiums auf sich gezogen haben.

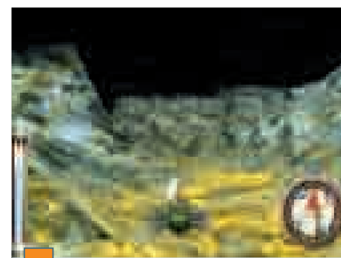

NGC RPG-Routine: In den Dungeons dürft Ihr nur an Terminals speichern.

Mit Säbel & Bordkanone

Düst Ihr mit Vyse und seinen Kampfkumpanen nicht gerade durch den Luftraum, deckt Ihr Euch in wichtigen Handelshäfen mit Infos und Ausrüstung ein oder geht per pedes auf Dungeonerkundung. Simple Schalterrätsel stehen dabei im Hintergrund, genretreu schlagt Ihr Euch schwerpunktmäßig mit herumwuselndem Monsterpack rum. Die rundenbasierten Zufallsrangeleien lassen Euch die übliche Manöver-Freiheit, zusätzlich wartet ein ungewöhnliches Gruppenfeature: Sämtliche Spezialangriffe nämlich kosten so genannte 'Spiritpoints', auf deren Konto die gesamte Party zurückgreift. Ökonomisches Taktieren ist folglich essenziell, wollt Ihr die nur langsam regenerierenden Zähler nicht auf einen Schlag verbrauchen.

In regelmäßigen Luftschlachten mit verfeindeten Kriegsschiffen dürft Ihr zudem Euer Führungstalent unter Beweis stellen. Runde für Runde kommandiert Ihr Eure Recken an die Bordkanonen oder beordert sie zum Plankenreparieren.

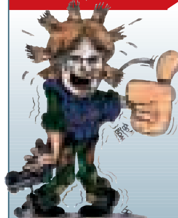



NGC Quadrant für Quadrant offenbart der Luftraum seine Geheimnisse.

Mehr Spiel fürs Geld

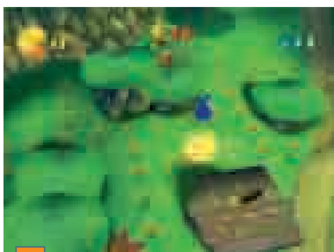
"Skies of Arcadia"-Veteranen wie Neueinsteiger freuen sich über ein paar feine inhaltliche Modifikationen gegenüber dem Original. So gibt es über 20 neue Stätten in den Weiten Arcadias zu entdecken, gegen Entgelt geht Ihr auf die Jagd nach gesuchten Luftpiraten oder forscht in der Ego-Perspektive nach seltenen Mondfischen. Die angenehmste Änderung findet sich aber bei den Kämpfen. Nicht nur, dass die Zufallskeilereien nun deutlich seltener stattfinden (und im Ausgleich mehr Erfahrungspunkte bringen), auch die Ladezeiten wurden merklich verkürzt. *cg*

Colin Gäbel



Beim Klabautermann – ich hätte nicht gedacht, dass mich Segas halber RPG-Oldie nochmals so in seinen Bann ziehen könnte. Sicher, optisch wirkt die Freibeuter-Mär für Cube-Verhältnisse recht altbacken, da hätten die Entwickler ruhig etwas nachpolieren dürfen. Dafür stimmt der spielerische Gehalt und damit wichtigste Faktor in diesem Genre auch anno 2003. Sympathische Charaktere, eigenständiges Fantasy-Flair, sehr viel Freiraum zum Forschen abseits des Hauptweges und eine spannende Story – Rollenspielherz, was willst Du mehr? Die zusätzlichen Sub-Quests sowie die weitaus entspannteren (weil flotter ablaufend und seltener an der Zahl) Zufallskämpfe machen den Piratentraum zudem auch für Kenner des Originals interessant. Die erste RPG-Wahl auf dem Gamecube!

Pac-Man World 2



NGC Die klassische Pillenmampf-Einlage kommt nur selten vor.

Namcos erste offizielle deutsche Veröffentlichung über Electronic Arts ("Dead to Rights" erschien bekanntlich nicht hierzulande) fällt unspektakulär aus: Die Gamecube-Umsetzung von "Pac-Man World 2" gibt sich ebenso bieder wie die PS2-Vorlage. Erneut stapft Ihr mit dem kugelrunden Kulthelden durch bunte Landschaften, jagt Geister, hüpft über knifflige Sprungpassagen und ärgert Euch regelmäßig über die frustige Kameraführung. Das alles ist akzeptabel präsentiert und technisch umgesetzt, kommt aber gegen die Riege der Edel-Jump'n'Runs nicht an. *us*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
www.namco.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, ProLogic 2

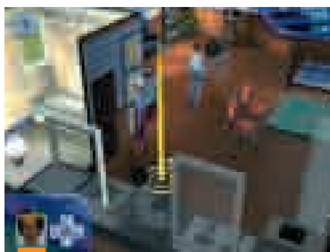
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (69%, MAN!AC 04/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 05/03)
NGC Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Gamecube
Grafik 64 %
Sound 63 %
69 % Spielspaß

Standard-3D-Hüpfer mit stellenweise problematischer Kamera.

Die Sims



NGC Nicht drängeln: Erst erledigt Mama ihr Geschäft im Bad.

Auch auf dem Gamecube geben sich Will Wrights legendäre "Sims" nun die Ehre: Wie bei PS2 und Xbox steuert Ihr einen virtuellen Menschen durchs Leben und agiert mit zahllosen Gegenständen und Nachbarn, um Euch eine Existenz aufzubauen. Dank intelligentem Kontrollschema geht's auch mit dem Nintendo-Pad leicht von der Hand, nur die Größe des Spielstands nervt: Satte 60 Blocks werden fällig, der Besitz einer 251er-Memory-Card ist also Pflicht. Optisch und akustisch hat sich bei den "Sims" nichts verändert, Anhänger witziger Ideen greifen bedenkenlos zu. *us*

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (86%, MAN!AC 12/02)
Xbox bereits erhältlich (86%, MAN!AC 05/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox Jurassic Park Operation Genesis (82%, MAN!AC 05/03)
NGC Pikmin (91%, MAN!AC 07/02)

IT'S A MAN!AC

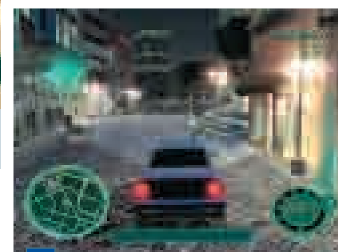
Gamecube
Grafik 78 %
Sound 72 %
86 % Spielspaß

Virtuelle Lebenssimulation mit toller Steuerung und vielen Gags.

Midnight Club 2


PS2 Tokio erwartet Euch als letzte Station auf der Welttournee: Bei Höchstgeschwindigkeit fällt die Orientierung im Neonlicht besonders schwer.


PS2 Die empfindlichen Motorräder besteigt Ihr in der Karriere nur selten.


PS2 Gewusst wo: Abkürzungen durch Gassen und Tunnel sparen Zeit.

Vollgas weltweit

"Midnight Club 2" im Internet

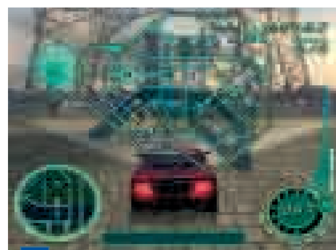
Zwar ist der Rockstar-Raser nicht der erste große PS2-Name mit Onlinefunktionen in Europa (diese Ehre wurde auch den beiden letzten "Tony Hawk"-Episoden zuteil), doch bei "Midnight Club 2" wird auf diese Komponente besonders viel Wert gelegt. Via Internet könnt Ihr mit bis zu sieben Konkurrenten um die Wette flitzen, dank des eingebauten Editors sorgt eine praktisch unbegrenzte Kurszahl für genug Abwechslung.

Zwei Haken hat die an sich coole Sache dennoch: Zum einen dürft Ihr online nur anwählen, was Ihr im Karriere-Modus erspielt habt – das sorgt durch den knackigen Schwierigkeitsgrad schon mal für Frust. Zum anderen lässt sich die PS2 nicht wie bei "Tony Hawk" durch Tricks bzw. USB-Hardware ins Netz bringen, Ihr benötigt zwingend den offiziellen Sony-Adapter – und für den gibt's bei uns noch keinen Veröffentlichungstermin.

Eine mögliche Lösung des Dilemmas: Ihr besorgt Euch das entsprechende Add-On als Import aus Amerika, denn Kompatibilitätsprobleme gibt's zum Glück keine. Ein Testlauf zeigte positive Ergebnisse, die Raserei ging ohne nennenswerte Beeinträchtigungen vonstatten. Obskurerweise allerdings nur beim Anschluss über einen Router, die Kombination T-Online und DSL-Modem verweigerte bei unserem Versuch noch den Zugang. Alternativ wartet Ihr einige Wochen und greift zur anstehenden Xbox-Version, bei der dank vorgegebenem Live-Protokoll Probleme praktisch auszuschließen sein dürften.

Während zum PS2-Start in Europa von den beiden Rockstar-Rennspielen "Midnight Club Street Racing" und "Smuggler's Run" die flotte Offroad-Hatz besser ankam, hatte in den USA die nächtliche Bleifußorgie die Nase vorn und avancierte zum Millionenseller. Für die Fortsetzung ließ sich Rockstar bis jetzt Zeit – schließlich sollte die nicht nur das Original übertreffen, sondern auch mit neuen Ideen die Raserkonkurrenz im Staub stehen lassen.

Wie es sich für ein zünftiges Rockstar-Spiel gehört, fahrt Ihr natürlich keine legalen (und damit langweiligen) Rennen auf dafür vorgesehenen Pisten. Stattdessen sind bei "Midnight Club 2" drei Metropolen Euer Spielplatz: In Los Angeles, Paris und Tokio macht Ihr zwischen Sonnenunter- und -aufgang die Straßen unsicher.


PS2 Eigentlich würde die große Karte bei der Orientierung helfen, aber dann seht Ihr sonst nicht mehr viel.

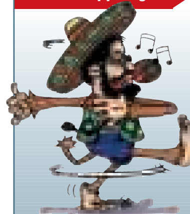
Dafür investierte Rockstar San Diego (ehemals Angel Studios) viel Detailaufwand: Lokale Sehenswürdigkeiten wurden originalgetreu nachmodelliert, so saust Ihr z.B. in der kalifornischen Großstadt am Staples Center (Spielort der NBA-Champions Lakers) vorbei, während eine Sightseeing-Tour in Paris u.a. den Eiffelturm oder den Triumphbogen beinhaltet.

Kenne deine Gassen

Nicht nur auf Asphaltabschnitten hinterlasst Ihr Reifenspuren: Aufmerksame Raser entdecken zahllose Abkürzungen durch Gebäude und Tunnelpassagen oder nutzen das Szenario zu gewagten Einlagen. Wer mit genug Schwung über Rampen und Auffahrten donnert, vollführt gewaltige Sprünge und spart sich schon mal ein großes Stück des Weges.

Genaue Ortskenntnis kommt Euch bei den Wettbewerben zugute: Um gegen die Konkurrenten im Karriere-Modus eine Chance zu haben, ist neben schnellen Reaktionen und Mut zum Vollgas auch kluge Wegeplanung nötig. Zu Beginn findet Ihr Euch irgendwo auf der Straße wieder: Werft einen Blick auf die Karte, um potenzielle Konkurrenten zu erspähen. Habt Ihr einen abgefangen, fordert Ihr ihn per Lichthupe zum Duell. Gelingt es Euch, dem Raser eine Weile zu folgen, beginnt der Ernst des Nachtlebens: In über 30 knallharten Wettrennen geht es darum, vor den anderen Teilnehmern den Zielpunkt

Ulrich Steppberger



Die lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt, "Midnight Club 2" übertrumpft den tristen Vorgänger deutlich. Besonders optisch sieht die Raserei nun schicker aus: Bis auf seltene Bildrateneinbrüche bei besonders viel Verkehr geht's ebenso flüssig wie flott ab. Abwechslungsreiche Texturen und Städtekonstruktionen sowie ansehnliche Lichteffekte wiegen die etwas faden Fahrzeugmodelle leicht wieder auf – allerdings wirken die Szenarien trotzdem etwas grobschlächtig. Weniger gelungen geriet die Soundkulisse, den guten Surroundeffekten steht eine arg progressive Musikzusammenstellung gegenüber. Die ausgesprochen arcadelastige Fahrzeugkontrolle erlaubt ungehemmten Raserspaß, der aber von anderen Faktoren wieder gebremst wird. Besonders beim Schwierigkeitsgrad hat es Rockstar San Diego übertrieben: Schon in der ersten Stadt häufen sich die Frustmomente, zumal Ihr ohnehin oft mehrere Anläufe braucht, um überhaupt die beste Route zu finden – weniger Härte hätte hier viel bewirkt. Wer sich aber daran festbeißen will, bekommt einen gelungenen Vollgastitel, bei dem es viel zu entdecken und freizuspielen gibt.


PS2 Während Online-Rennen (links) nur mit der nötigen Hardware möglich sind, steht der gut gelungene Splitscreen-Modus jedem PS2-Besitzer zur Verfügung.


PS2 Geisterfahrt zur Geisterstunde: Vollgas im Gegenverkehr ist immer gefährlich, der Regen verschärft die Situation zusätzlich.


PS2 Rempeln im Morgengrauen: Zivilverkehr ist nur passiv im Weg, CPU-Gegner agieren aggressiver.

zu erreichen, und am Ende das Vehikel des Gegners einzustreichen. Gelegentlich müsst Ihr nur innerhalb eines Zeitlimits zum nächsten Standort fahren, meistens fallen die Aufgaben komplexer aus: Auf dem Weg zum Sieg warten zahlreiche Checkpoints darauf, abgeklappert zu werden – mal ist die Reihenfolge egal, mal ist sie Euch fix vorgegeben. Fies wird's dann, wenn der nächste Kontrollpunkt erst auftaucht, sobald Ihr den vorherigen erreicht habt.

Auf die Routenwahl der CPU-Gegner als Wegweiser könnt Ihr Euch nicht verlassen: Durch das 'Railbranching'-System sucht sich jeder Konkurrent an den Kreuzungen seine eigene Richtung aus – und die muss nicht immer ideal sein.

Wer bremst, verliert

Neben den Konkurrenten kämpft Ihr auch mit der Umgebung: Unerwartete Staus und kreuzender Zivilverkehr hemmen Euren Vorwärtsdrang ebenso wie wachsame Ordnungshüter, die Euch mit Rammattacken und Straßensperren aufhalten. Zum Glück werden Eure Boliden mit der Zeit nicht nur schneller, sondern warten auch mit nützlichen Gimmicks auf: Zum Turboeinsatz oder Temposchüben dank Windschattenfahrten gesellt sich u.a. die Stuntfunktion – mit der kippt Ihr Euer Auto auf zwei Räder, um durch enge Lücken zu stoßen. Dummerweise funktioniert das nicht, wenn Ihr mit Motorrädern antretet: Zum Ausgleich sind die schneller und wendiger, aber dafür auch anfälliger für Unfälle.

Habt Ihr Euch in der Karriere ausgetobt, liefern die anderen Spielmodi Alternativen: Neben Bummelfahrten ohne Zeitdruck könnt Ihr bei vorgegebenen Rundenrennen ran oder im Editor eigene Routen basteln. Wer's destruktiver mag, versucht sich an Kampfvarianten wie 'Capture the Flag', bei denen auf Wunsch sammelbare Extras für noch mehr Chaos und Zerstörung sorgen. Natürlich dürfen mehrere Raser gleichzeitig ran: Via Internet (siehe Kasten) machen bis zu acht Lenker die Straßen unsicher, auf einer PS2 duellieren sich dank Splitscreen zwei Teilnehmer. *us*

▪ ▪ ▪ Rockgroup ▪ ▪ ▪

Alle fünfe: Die Entwicklungsstudios von Rockstar Games

Was als Label für 'erwachsene' Spiele aus dem Hause Take 2 begann, hat inzwischen ein kräftiges Eigenleben mitsamt Expansionsdrang entwickelt: Während die Rockstar-Zentrale nach wie vor in New York residiert, wurden weltweit Entwicklerstudios aufgebaut oder kurzerhand aufgekauft – und damit's auch jeder merkt, bekamen alle Ableger als Namen 'Rockstar Standort' verpasst.

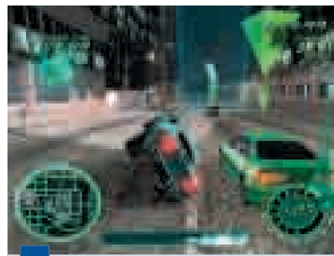
Rockstar North sitzt in Schottland und weist die größten Erfolge auf: Unter dem alten Namen DMA Design entstanden zahllose Amiga- und Konsolen-Hits wie "Lemmings". Noch bekannter ist freilich die "Grand Theft Auto"-Serie mit ihren inzwischen vier Teilen.

Rockstar Vienna wurde als letzter Neuzugang akquiriert: Die Österreicher firmierten vorher als Neo und entwickelten u.a. "Die Völker" auf dem PC und die Xbox-Portierung eines indizierten Ego-Shooters.

Rockstar Toronto sorgte für die PS2-Umsetzungen des 'gepeinigten Cops' und "Oni". Derzeit werkeln sie an "The Warriors", der Versoftung eines Walter-Hill-Films rund um wenig zimperliche Bandenkriege.

Rockstar Vancouver hieß früher Barking Dog und war im PC-Sektor mit Action- sowie Strategietiteln tätig. Die einzige Konsolenarbeit blieb unvollendet: Das für die Xbox angekündigte "Transworld Skateboarding" von Infogrames verschwand jedenfalls vor einiger Zeit spurlos aus sämtlichen Listen.

Rockstar San Diego machte sich nach erfolgreichen PC-Projekten zum PS2-Start mit "Smuggler's Run" und dem ersten "Midnight Club" einen Namen. Es folgte als einziger Ausreißer der Trendsportspaß "Transworld Surf" für Infogrames, ansonsten wurde die Zusammenarbeit mit Rockstar in weiteren "Smuggler's Run"-Teilen intensiviert.


PS2 Kunststück: Zweiradfahrten klappen auf Knopfdruck fast perfekt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- **PS2** bereits erhältlich
- **Xbox** Mai
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.angelstudios.com

Pro
- + rasante und stylische Optik
- + Editor für eigene Rennen
- + Online-Option

Contra
- – Schwierigkeitsgrad arg happig
- – viel auswendig lernen notwendig
- – Musikauswahl durchwachsen

Alternativen:

PS2	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 07/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**keine erhältlich**

Midnight Club 2

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 63 %
82 % Spielspaß

Pfeilschnelle Checkpoint-Rennen in cooler Aufmachung: spannend, aber auch frustig.

X-Men 2 Wolverine's Revenge



PS2 Achtung! Bomben (oben) und der Wendigo töten in Nullkommanichts.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

X-Men 2: Wolverine's Revenge

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	64 %	72 %	67 %
Xbox	62 %	72 %	67 %
Gamecube	62 %	72 %	67 %

Ambitionierte Mutanten-Umsetzung mit guten Ansätzen – leider fehlt der spielerische Feinschliff.



XB Du stinkst! Den wartenden Sabretooth kann Wolverine dank seiner tierischen Instinkte schon früh erkennen – jetzt müsst Ihr das Monstrum nur noch umkloppen.

Geldwerter Software-Zufall: Nach diversen Verschiebungen erscheint Activisons Wolverine-Digitalisierung pünktlich zum zweiten Kinospektakel – einen frischen Namenszusatz gab's obendrein.

Weil inspirierte Storys im Lizenzmetier offenbar geächtet sind, tretet Ihr ergo als namensgebender Alleingänger-Mutant gegen Eure Schöpfer an – ein fieser Virus schlummert nämlich in Eurer behaarten Brust. Egal ob der tierische Superheld nun durch riesige Laborkomplexe, eingeschneite Militärbasen oder düstere Höhlen trampelt – stets warten rudimentäre Schalterdrückereien sowie hordenweise Wachmännlein auf Euch. Deren meist tumbe Frontalattacken kontert Wolverine mit seinen stählernen Klauen: Einmal ausgefahren, zerkratzen diese messerscharfen Fingerchen auf Knopfdruck jedem Bösewicht seine fiese Visage – Fußtritte sind freilich ebenso im Offensiv-Angebot. Eine Besonderheit repräsentieren jedoch die 'Strike'-Attacken: Versammeln sich Eure Widersacher in der richtigen Konstellation, werden blinkende Pfeile eingeblendet und Ihr aktiviert via Kreistaste einen desaströsen Kettenangriff. Weil selbst der durchtrainierteste Polygonrecke mal durchatmen muss, packt Euer Marvel-Mann bereitwillig seine animalischen Instinkte aus: Sodann wird das Geschehen in schummriges Orange getaucht respektive sämtliche Sinneswarnehmungen optisch betont – Fußabdrücke leuchten grell, Pfeile markieren feindlichen Blickkontakt. Wer jetzt noch brav schleicht, wird mit schicken Stealth-Morden belohnt. *tk*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Gene Pool/Warthog, England
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

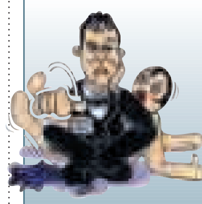
Pro
+ bemerkenswerte Instinkt-Darstellung
+ hervorragende Sprachausgabe
+ ideenreiches Kampf-System

Contra
– fade, grobschlächtige Optik
– indirekte, ungenaue Steuerung
– auf Dauer zu eintöniges Spielprinzip

Alternativen:

PS2	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Spider-Man (82%, MAN!AC 07/02)
NGC	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)

Thorsten Küchler

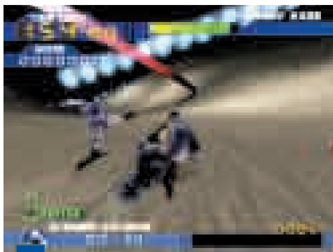


Wolverine im Schafspelz: Wähnte ich mich anfangs noch auf dem Planeten 'Lizenzmüll', überrascht der männlichste aller X-Men bei fortgeschrittenen Missionen mit spielenswerter Eigenständigkeit. Allen voran die animalische Sinnesverstärkung samt edler Effekthascherei bürgt für Spannung fernab grafisch mauer Keilerei. Umso ärgerlicher, dass solch innovatives Gedankengut oft von Schnitzern sabotiert wird: So laden unfaire Stellen gepaart mit fiesen Speicherpunkten und hakeliger Kontrollen zum zähen Wiederholen eines gigantischen Szenarios ein. Noch dazu lässt sich die Majorität der Spezial-Attacken nur durch glückliche Zufälle aktivieren – verschenkt. Ein abschließendes Sonderlob gibt's aber für die von Patrick Stewart und Mark Hamill intonierte Sprachausgabe.



NGC Mit der Kraft eines echten Superhelden: 'Strike'-Attacken machen mehrere Gegner gleichzeitig platt, im Wut-Zustand (kleines Bild) seid Ihr fast unbesiegbar.

Evolution Snowboarding



PS2 Angriff der Klonkrieger: Eure Gegner sehen (fast) immer gleich aus.

Mit einem Monat Verzögerung schleppt sich die PS2-Fassung von "Evolution Snowboarding" in die Läden – genützt haben die zusätzlichen Wochen erwartungsgemäß nichts, weiterhin präsentiert sich das unausgegorene Trendsportgeschehen als ebenso schwacher wie uninspirierter "Road Rash"-Nachahmer.
Die Dauerprügelei mit rasenden CPU-Drohnen sieht wie beim Gamecube hochgradig fade aus und spielt sich auch so. Zumal die obskure Steuerung alles andere als intuitiv ausfällt – übrig bleibt ein mäßiger Genremurks, den keiner braucht. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich (40%, MAN!AC 04/03)

Alternativen:

PS2	Dark Summit (74%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Dark Summit (74%, MAN!AC 06/02)
NGC	Dark Summit (74%, MAN!AC 08/02)

Playstation 2
Grafik 46 %
Sound 54 %
40 % Spielspaß

Dröge und technisch dürftige Chaosraserei auf Snowboards.

G1 Jockey 3



PS2 Wer hinten liegt, sieht den Weg vor lauter Hintern nicht mehr.

Der zweite Teil wurde (zumindest namentlich) übersprungen, darum geht Koei gleich mit "G1 Jockey 3" an den Start: Wie beim letztjährigen Vorgänger schlüpft Ihr in die Rolle eines professionellen Pferdelenkers und verdingt Euch bei zahlreichen Wettkämpfen. 4.000 Pferde und zahllose Optionen zur Pflege, Aufpäppelung und Renngestaltung sorgen für Langzeitbeschäftigung. Technisch gibt sich die Simulation ordentlich, für gesellige Reiter ist wieder ein Splitscreen mit dabei – für Fans eine feine Sache, Otto Normalspieler lässt dagegen besser die Hände davon. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	G1 Jockey (62%, MAN!AC 05/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 67 %
63 % Spielspaß

Hochkomplexe Sportsimulation für Hardcore-Pferdenarren.

Lost Kingdoms 2



NGC Hündchen hüpf': In Monstergestalt nutzt Tara persönlich deren Talente.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			2
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt

E/D: geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Mai

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ unkonventionelles Kampfkonzept
+ abwechslungsreicher und komplexer als der Vorgänger
+ über 200 Spielkarten zu finden

Contra
- mitunter verwirrender Ablauf
- maues Japano-Gedüdel

Alternativen:

PS2	**Final Fantasy 10** (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**The Elder Scrolls 3: Morrowind** (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Lost Kingdoms** (73%, MAN!AC 09/02)

Lost Kingdoms 2

Gamecube
Grafik 68 %
Sound 56 %
78% Spielspaß

Beim zweiten Teil wird alles besser: Taktisches Karten-RPG mit eigenwilligem Kampfsystem.



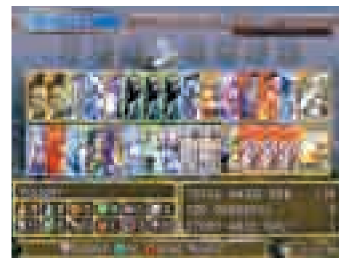
NGC Idealerweise prügeln sich gute und böse Biester untereinander: Geht Taras Energie zur Neige, ist die Mission beendet. Via Z-Taste weist Ihr einer Karte doppelte Kraft zu.

From Softwares in der fernöstlichen Welt als "Rune" bekanntes Cube-RPG zählt auch heute noch zu den innovativsten Genre-Vertretern der letzten Jahre. Der Grund: Heldin Katia wehrte sich nicht mit Langschwert oder Zauberstab gegen anrückende Unholde, sondern ließ gezähmte Monster für sich in die Bresche springen. 200 (Spiel-)Jahre später gebietet Nachfolgerin Tara Grimface ebenfalls über einen geheimnisvollen Runenstein, der es ihr erlaubt, via Kartenwurf insgesamt über 200 Biestervarianten zu beschwören.

Bube, Dame, Monster

Der Grundaufbau ist simpel geblieben: Über eine Weltkarte wählt Ihr Dörfer wie Dungeons direkt an, um Euch anschließend in der entsprechenden 3D-Umgebung wiederzufinden. Je mehr Hauptmissionen und Sub-Quests Ihr dort absolviert, desto mehr Schauplätze werden auf der Oberwelt freigeschaltet.

Neben der Verdopplung der Kartenanzahl wird Euch die wesentlichste Änderung gegenüber dem Original gleich bewusst. Anstatt bei einer Konfrontation in eine Extra-Arena umzuschalten, werden die Gefechte nun an Ort und Stelle ausgetragen – mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass Ihr unerwünschten Schlachten schlicht aus dem Weg gehen könnt. Kommt's zum Krieg, schleudert Tara nach zufälliger Reihenfolge auf den vier Haupt-Padtasten befindliche Karten ins Getümmel. Maximal 30 hiervon dürft Ihr zu Beginn eines Einsatzes zu einem individuellen Deck zusammenstellen. Die richtige Strategie ist dabei der Schlüssel zum Sieg, schließlich unterscheiden sich sämtliche Scheusale nicht nur in Sachen Elementklasse (getreu der Regel 'Wasser killt Feuer' etc.), sondern haben auch völlig unterschiedliche Talente: Killer-Katapulte etwa verweilen fix am Beschwörungsplatz und beharken Bösewichte idealerweise aus sicherer Entfernung. Wendige Skelettkrieger wiederum metzeln autonom bis zu ihrem Tod. In einige Ungetüme kann sich Tara sogar selbst verwandeln – was ihr nicht nur im Kampf hilft: Als Bluthund z.B. springt Ihr über Abgründe, in Flügeldämongestalt kreist Ihr gar frei umher. *cg*





NGC Qual der Wahl: Vor jedem Kerkergang stellt Ihr Euer Deck zusammen.

Colin Gäbel



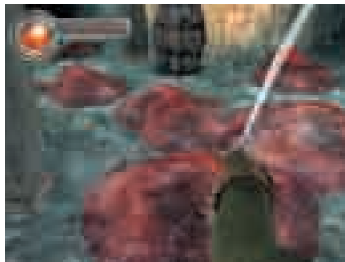
Bereits das erste "Lost Kingdoms" machte mir nach einiger Gewöhnungszeit mächtig Spaß, der Nachfolger wurde in beinahe allen Belangen optimiert. Mehr Spielkarten (für meinen Geschmack fast schon zu viele), größerer Umfang (über 30 Schauplätze), eine spannendere Story und, dank Taras Transformationstalent, knobellastigere Kerker hängen das Original ab. Besonders der Wegfall der Kampfarenen macht das Erkunden der deutlich hübscheren Polygonwelten wesentlich stressfreier. Etwas nervig ist zwar, dass Ihr oftmals nicht wisst, welche Deckzusammenstellung für einen Kerker ideal ist – was später schonmal in mehreren Anläufen enden kann. Wer aber ein RPG der völlig anderen Art sucht, wird bei diesem spannenden, taktikintensiven Abenteuer fündig.



NGC Mit der richtigen Taktik bzw. den optimalen Karten sind selbst Bosskämpfe kein Problem – die Katapulte etwa bezwingen dieses Ungetüm binnen Sekunden.

King's Field 4





PS2 Gemütlich, aber millimetergenau: Im Nahkampf gegen Panzerraupen und giftige Schleimbatzen ist die richtige Entfernungsabschätzung der Schlüssel zum Sieg.

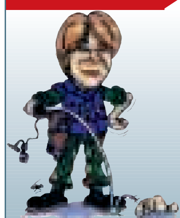
In der Playstation-Frühzeit traute sich der Serien-Debütant über den großen Teich. Seitdem ist hierzulande keine Episode von From Softwares Ego-RPG-Saga mehr erschienen. Umso erstaunlicher, dass Publisher Bigben mit einjähriger Verspätung den PS2-Erstling zu uns bringt. Abgesehen von einer kleinen Schar Rollenspiel-Freaks dürfte das traditionell-unkonventionelle Werk aber kaum Freunde finden. Wie angedeutet durchstöbert Ihr einem First-Person-Shooter ähnlich ein gigantisches, zusammenhängendes Fantasyreich bestehend aus archaischen Burgruinen und modrigen Katakomben. In Echtzeit lasst Ihr die grade ausgerüstete Waffe via Tastendruck auf die



PS2 Das atmosphärische FMV-Intro wird durch die peinliche Synchro verhunzt.

Monsterschädel niedersausen. Simple Aufgaben wie das Aufspüren spezieller Items für hilfsbedürftige Bauern lassen Euch dabei immer tiefer in die Welt von "King's Field 4" eindringen. Jäger & Sammler freuen sich über umfangreiche Upgrade-Möglichkeiten: Vom Handschuh bis zum Mega-Zauberspruch finden sich Dutzende Rüstungsgegenstände. *cg*

Colin Gäbel



Ja: "King's Field 4" steuert sich fürchterlich tranig und ja, technisch wirken klobige Monster, simple 3D-Architektur und einschläfernde Mucke alles andere als zeitgemäß. Kurioserweise aber entwickelt der Mix aus simplem Gegnerknüppeln und der Jagd nach immer besserer Ausrüstung einen Reiz, dem sich zumindest Hack'n'Slay-Fans nur schwerlich entziehen können. Unglaublich, aber wahr: Die Ego-Orgie sieht schwächlich aus und wirkt schauderhaft undynamisch, funktioniert aber dennoch ziemlich gut – so Ihr eben mit der eigenwilligen Spielmechanik etwas anfangen könnt. Die fehlergespickte Übersetzung empört hingegen selbst anspruchsloseste Naturen, allein für das dilettantisch vorgetragene Intro gehört der verantwortliche Sprecher fristlos gekündigt.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Bigben
www.bigben-interactive.de
USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

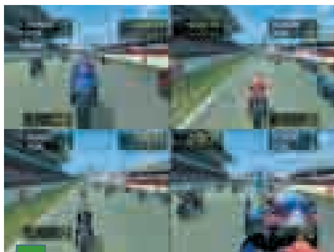
PS2	Eternal Ring (54%, MAN!AC 02/01)
Xbox	The Elder Scrolls 3: Morrowind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	Lost Kingdoms 2 (Test auf Seite 64)

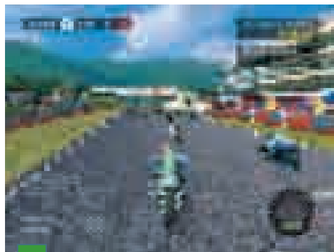
Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 42 %
63 % Spielspaß

Technisch schwach & fürchterlich träge: Undynamisches Ego-RPG, das nur Jäger & Sammler anfixt.



MotoGP 2


XB Gewohnte Klasse: Im Splitscreen ist wieder das ganze CPU-Feld dabei.


XB Neue Filter-Gags wie das witzige Mosaik schaltet Ihr durch Siege frei.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Climax, England
Hersteller: THQ
Website: www.climax.co.uk

Pro
+ große Streckenzahl
+ verbesserter Karriere-Modus
+ dezent aufpolierte Optik
+ Online-Modi noch besser eingebunden
+ witzige freispielbare Gimmicks

Contra
- seltene leichte Ruckler

Alternativen:

PS2	MotoGP 3 (84%, MAN!AC 05/03)
Xbox	MotoGP (83%, MAN!AC 07/02)
NGC	keine erhältlich

MotoGP 2

Xbox
Grafik 80 %
Sound 74 %
86 % Spielspaß

Rundum aufgemotzte, detailverbesserte Fortsetzung der starken Motorradraserei.

Ging letzten Monat noch Namcos "MotoGP 3" für die PS2 auf die Piste, ist nun THQs eigenständiges "MotoGP 2" auf der Xbox am Start. Diesmal braust Ihr über alle Kurse des offiziellen WM-Kalenders – bei den 16 Asphaltpisten sind mit Phakisa (Südafrika), Rio (Brasilien), Motegi (Japan), Sepang (Malaysien), Estoril (Portugal) und Valencia (Spanien) sechs Neuzugänge dabei, dazu gesellt sich die altbekannte Teststrecke Sheridan. Ebenfalls frisch von der Partie sind die stärker motorisierten Viertakter-Maschinen: Die wuchtigeren Zweiräder schaffen ein höheres Spitzentempo, lassen sich dafür aber störrischer lenken als ihre Zweitakter-Kollegen.

Der alte Arcade-Modus wurde komplett gekippt, beim Stuntrennen liegt aufgrund einer modifizierten Punktezählung das Augenmerk nun deutlich mehr auf der Trickausführung. Der Schwerpunkt liegt auf der ausgewachsenen Rennfahrerkarriere, die mit zahlreichen Verbesserungen protzt: Neben dem Eigenbaufahrer dürft Ihr nun auch ein persönliches Teamlogo zusammenbasteln, an der Maschine sind zudem mehr Setup-Einstellungen durchführbar.

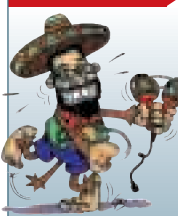

XB Damit Euch die Fahrt im optisch schick dargestellten Regen nicht zu schwer fällt, wurde das Sauwetter diesmal etwas weniger düster dargestellt.

Übung macht den Meister

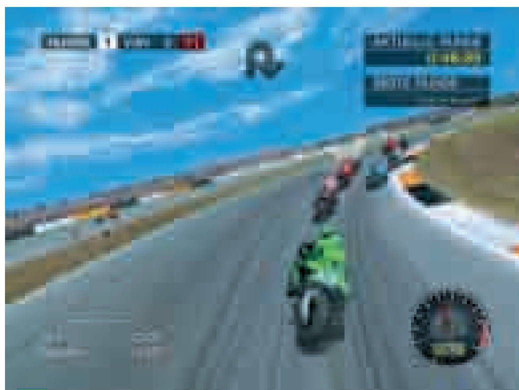
Rennen und Herausforderungen finden nicht mehr unabhängig voneinander statt, sie wurden vielmehr miteinander verbunden: Pro Veranstaltungsort warten eine Handvoll Aufgaben wie das Absolvieren bestimmter Schikanen ohne Sturz oder die Verfolgung eines anderen Piloten auf Euch. Seid Ihr erfolgreich, winken Bonuspunkte, mit denen Ihr Eure Fahrwerte verbessert – netterweise dürft Ihr diese jetzt auf Wunsch von Rennen zu Rennen neu umschichten. Schafft Ihr die geforderte Mindestplatzierung im Meisterschaftslauf, geht's auf zur nächsten Piste mit weiteren spannenden Herausforderungen.

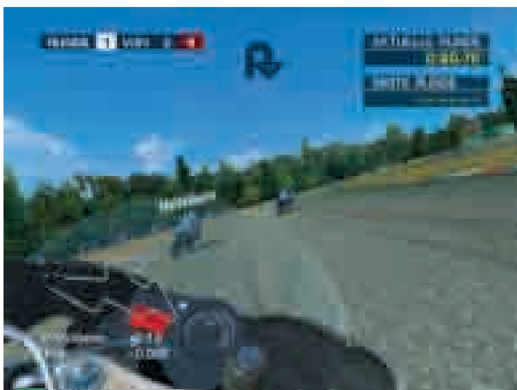
Eine wichtige Rolle spielt der Xbox-Live-Bereich: Der ist diesmal von Beginn an dabei und gefällt mit sinnvoll erweiterten Lobbyfunktionen und motivierenden Rekordlisten. Nicht nur die im Rennen gegen maximal 15 menschliche Konkurrenten gefahrenen Rundenzeiten fließen darin ein, sondern auch Solo-Ergebnisse aus den 'Offline'-Spielmodi: Allerdings wurde Schummlern und Abkürzern vorgebeugt: Ausritte ins Gras werden jetzt im Handumdrehen mit Strafsekunden geahndet, steigt Ihr gar unsanft vom Bike, zählt die Zeit erst gar nicht mehr. *us*

Ulrich Steppberger

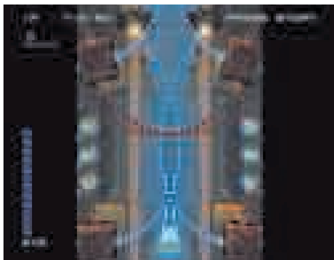


Wer das "MotoGP"-Demo vom Xbox-Live-Starterkit kennt, weiß den immensen Wert des Onlinevergnügens zu schätzen – zum Glück verlässt sich der Nachfolger aber nicht nur darauf. Allein die aufgebohrte Streckenzahl verdient ein großes Lob, kluge Designänderungen an allen möglichen Details sorgen für zusätzliche Freude. Speziell der überarbeitete Karriere-Modus ist ausgewogener und motivierender als früher, durch die Strafzeiten fällt die Rekordjagd fordernder aus. Die großartigen Rennen im Internet sorgen für Dauerspaß, nur zu einem technischen Detail gibt's leise Kritik: Zwar sieht die Optik jetzt eine Spur schicker aus, dafür machen sich gelegentlich Ruckler bemerkbar – dennoch ist der "MotoGP 2"-Kauf erste Rennfahrerpflicht.


XB Volles Programm: Diesmal sind alle 16 WM-Rennkurse dabei, darunter der südafrikanische Neuzugang Phakisa.

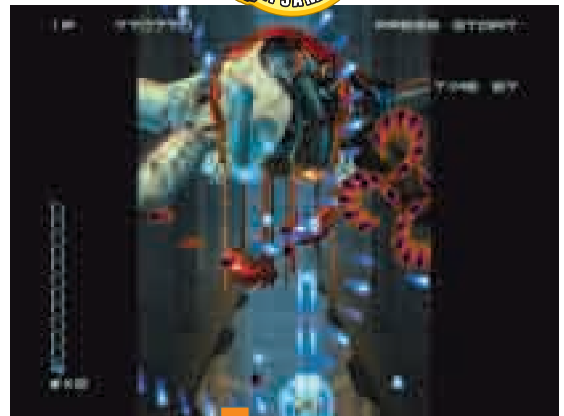

XB In der neuen alternativen Cockpit-Ansicht wackelt das Bild nicht mehr so kräftig – ein klares Plus bei Lenkmanövern.

Ikaruga




NGC Das passiert zu Beginn von Level 4: Der Mittel-Motz feuert Salven ab, die Ihr am besten absorbiert; oder Ihr sucht Schutz hinter den rotierenden Mauern.

NGC Packende Polarität: Immer rechtzeitig die Schiffsfarbe wechseln.


NGC Obermotz-Scharmützel: Erst die Trefferzone freilegen, dann reinfeuern.

Unverhofft kommt oft: Kaum einer hielt's für möglich, doch der japanische Kult-Shooter "Ikaruga" erscheint tatsächlich in Europa – und dann noch unter dem Atari-Label. Mehr 'Oldschool' geht wohl kaum...

Die Achse des Bösen

Das Wesentliche in Kurzform: "Ikaruga" ist ein Vertikal-Scroller in Hochkant-Auslegung, dicke Balken links und rechts zieren Euren Monitor. Wer seinen Fernseher um 90 Grad kippen will, kann dies gerne tun und wird mit einer entsprechenden Option vom Spiel unterstützt. Neben den üblichen Einstellungen (u.a. Schwierigkeitsgrad, Steuerung, Sound) stehen mehrere Modi parat. Diese ändern zwar nichts am Spielablauf, verfolgen aber jeweils einen anderen Ansatz. So verrät Euch der 'Conquest'-Modus nach Spielende ein Passwort, mit dem Ihr Euch auf der "Ikaruga"-Website in die Highscore-Liste eintragt. In der 'Challenge'-Variante dürft Ihr die geschafften Abschnitte in Zeitlupe üben, oder Ihr schaut ehrfürchtig einem Demo-Spiel zu, das eine clevere Strategie für den jeweiligen Level aufzeigt. Diese beiden Modi sind übrigens auch die einzigen erwähnenswerten Änderungen gegenüber dem Dreamcast-Original.

Echtzeit-Strategie

Im eigentlichen Spiel ist dieser Kleinkram schnell vergessen. Hier zählen nur zwei Dinge: Reaktion und Taktik. Prinzipiell düst Ihr mit Eurem Raumschiff auf dem Bildschirm herum, weicht Gegnern sowie Schüssen aus und ballert kräftig auf die Alien-Armada. Naja, fast – wenn da nicht dieses ungewöhnliche Feature Eures Raumers wäre. Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Polarität des Schutzschildes, weiß und schwarz. Zufälligerweise gibt es auch weiße und schwarze Gegner bzw. Schüsse. Ganz clevere Burschen ahnen jetzt vielleicht schon, dass sich die Entwickler dabei was gedacht haben. Und so ist es auch: Mit einem weißen Schutzschild kann ich feindliche weiße Schüsse absorbieren und gleichzeitig die Energieleiste für eine Art Smart-Bomb füllen. Außerdem richtet Euer weißes Abwehrfeuer bei schwarzen Gegnern doppelten Schaden an. Das Gleiche gilt natürlich für ein schwarzes Schild bzw. schwarze Schüsse.


NGC Crashkurs: Wer nicht aufpasst, wird von den Achtecken zermalmt.

Dieses Spielelement dominiert das Geschehen und wurde intensiv mit der Level-Gestaltung verwoben. Soviel Taktik und Überlegung hat man selten bei einem Shoot'em-Up gesehen. Dazu kommt der Highscore-Aspekt: "Ikaruga" spielt man nicht nur, um die fünf mittellangen Levels zu schaffen, sondern auch, um maximale Punktzahlen zu erreichen. Dies gelingt jedoch nur, wenn man nicht wild rumballert, sondern abwechselnd jeweils drei weiße und drei schwarze Feinde eliminiert. *mg*

Martin Gaksch

Die hohe Kunst des Spieldesigns beherrschen nur wenige Entwickler. Zwar hat "Ikaruga"-Erfinder Treasure nicht nur Highlights im Programm, in diesem Fall stimmt jedoch alles. Der beste klassische Shooter seit "R-Type Delta" ist ein akribisch ausgearbeitetes Meisterstück, bei dem ein Rädchen millimetergenau ins nächste greift – die elementare Spiellogik ist ebenso faszinierend wie jedes ergänzende Detail dieses Gesamtkunstwerks. Allen voran die Polarität des eigenen Schiffs und der Gegner (das absolut bestimmende Spielelement) birgt soviel Finessen, dass kein Wunsch nach mehr Extrawaffen aufkeimt. Diese taktische Komponente wirkt sich extrem auf das eigene Überleben und die Punktzahlen aus. Dabei ist das Level- und Gegner-Design intelligent, abwechslungsreich, faszinierend – und stets auf das Umschalten der Polarität abgestimmt. Natürlich bleibt "Ikaruga" ein Retro-Spiel für Leute mit flinken Fingern, aber es ist grafisch so spektakulär und vor allem inhaltlich so clever designt, dass nicht nur Shooter-Fans vor Glück juchzen – diese Liebe und dieses Verständnis fürs Detail wünsche ich mir von viel mehr Entwicklern.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			2
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 50 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Mai

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Infogrames
Website: www.ikaruga-atari.net

Pro
- hochintelligentes Leveldesign
- innovatives Waffensystem
- Punktzahl als Motivationsfaktor
- bombastische Explosionen
- Hilfe zur Selbsthilfe

Contra
- zu wenige Levels

Alternativen:

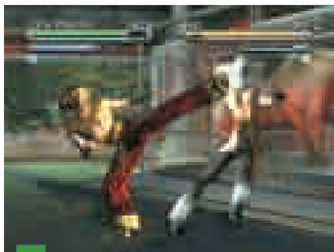
PS2	Silpheed (67%, MAN!AC 02/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Ikaruga

Gamecube — Grafik 81 % — Sound 78 % — **87%** Spielspaß

Klasse & klassisch: Brillanter 2D-Shooter mit ausgefeiltem Spieldesign und neuen Ideen.

Tao Feng Fist of the Lotus


XB Im Museum tretet und werft Ihr den Gegner durch Vitrinen.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 65 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Studio Gigante, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.de

Pro
+ neuartige Kampfregeln
+ erstklassige Effekte
+ viele zerstörbare Gegenstände

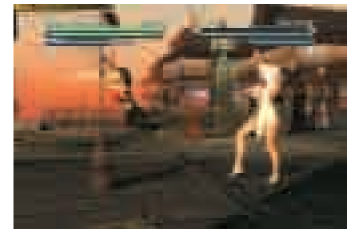
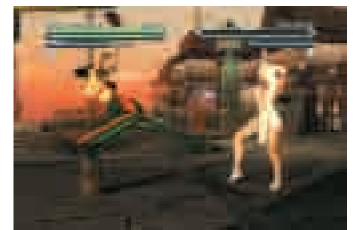
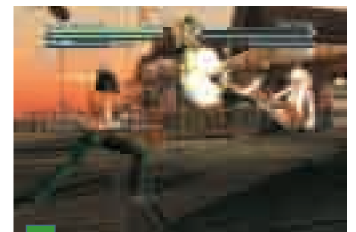
Contra
- steif animierte Kämpfer
- dämlicher Perspektivenwechsel
- insgesamt zu kurz

Alternativen:
PS2 Tekken 4 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC Mortal Kombat Deadly Alliance (86%, MAN!AC 03/03)

Tao Feng: Fist of the Lotus
Xbox
Grafik 82 %
Sound 79 %
73% Spielspaß

Innovative Kung-Fu-Keilerei mit tollen Effekten, was fehlt ist Feinschliff von Meisterhand.


XB Chi-Energie sammelt Ihr mit Combos und Taunts: Ein simpler Tastendruck entfesselt anschließend spektakuläre Super-Moves oder heilt Eure Wunden.




XB Mit Schwung um den Mast: nur einer von vielen Wallmoves.

Zwei Energiebalken, Zeitlimit und 'Best of Three'-Regel, die meisten Beat'em-Ups funktionieren nach dem selben Strickmuster. "Mortal Kombat"-Miterfinder John Tobias und sein Entwicklerstudio Gigante brechen nun die Prügelspiel-Etikette: In "Tao Feng" kämpft Ihr nur eine Runde, danach seid Ihr entweder k.o. oder auf dem Weg zum nächsten Gegner – damit's etwas länger dauert, haben beide Kontrahenten dafür gleich drei Energiebalken. Auch der Kampfablauf unterscheidet sich von der Konkurrenz: Brecht Ihr dem Gegner den Arm, richten seine folgenden Schläge kaum Schaden an. Seid Ihr verletzt? Dann heilt Euch mit der spirituellen Chi-Energie!

Die zwölf tödlichen Stile

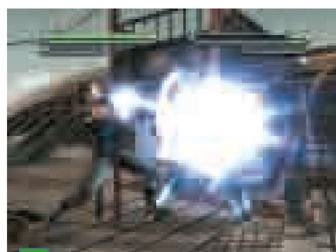
"Tao Feng" dreht sich rund um die Stile des Kung-Fu, es duellieren sich Kämpfer wie der eiserne Mönch, die schwarze Witwe Wulong und Tiger-Athletin Fierce. Jede Figur beherrscht etwa 60 Manöver, darunter akrobatische Kick-Combos, magische Superattacken und einige Wallmoves: Ihr könnt Euch z.B. von Wänden abstoßen und an Laternen schwingen, um den Gegner anschließend mit einem mächtigen Sprungkick nieder zu schmettern. Die vier Feuertasten stehen für leichte wie harte Schläge und Kicks. In den grafisch brillanten Arenen wie Ausgrabungsstätte und Arcade-Halle pfeffert Ihr Euren Gegenüber durch massig Inventar: Glasscheiben, Statuen und sogar Spielautomaten bersten mit gewaltigem Scherben- und Trümmerregen. Auf dem spiegelnden Marmorboden könnt Ihr jede einzelne Platte eintreten und zahlreiche Bildschirme respektive magisch leuchtende Globen erzeugen funkelnde Lichtspiele.

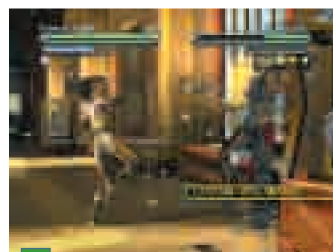
Die zwölf Kämpfer teilen sich in zwei chinesische Sekten, die um sechs Schätze des Harmonie-Tempels kämpfen – vom Abspann trennen Euch also nur sechs Matches und das Obermotzduell gegen Xhao Yen. Die übrigen Modi zählen zum Prügelstandard: Einzelmatch, Survival, Training, Team- und Zweispieler-Modus. Auch beim Options-Komfort spart "Tao Feng", so lässt sich die vorgegebene Tastenbelegung nicht bearbeiten – fatal für Arcadestick-Fans. *oe*

Oliver Ehrle



Microsoft lässt die Grafikmuskeln spielen: Mit feurigen FMV-Filmen, leuchtenden Special-FX und massig zerstörbarem Inventar hat mich "Tao Feng" auf den ersten Blick beeindruckt. Leider mussten die Entwickler auf Motion-Capture-Technik verzichten: Trotz akrobatischem Einsatz bewegen sich die Kämpfer teilweise so steif und unnatürlich wie die Figuren im ersten 3D-"Mortal Kombat" – echt enttäuschend. Auch spielerisch mischt "Tao Feng" Innovation mit Panne: Die Steuerung ist präzise und der Kampfverlauf dank Handicaps und vielen Wallmoves von Hinterlist geprägt. Frustig wird's aber regelmäßig, denn die Kamera zeigt die Duellisten schon mal plötzlich von der anderen Seite – dann dreht sich die Steuerung um, und statt zu Blocken lauft Ihr mitten in die Kranichkralle.


XB Ausgesaugt: Devine Fist entzieht seinem Gegenüber die Lebensenergie.


XB Bevor Ihr Eure Glieder verletzt, wird eine Warnung eingeblendet.


XB Berstende Spielautomaten lassen den ganzen Bildschirm blitzen.

Vexx

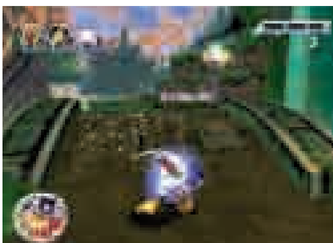


PS2 Gefahr von oben: Wenn Ihr bei der Feindabwehr zu hektisch vorgeht, stürzt Ihr von der Plattform in die Tiefe.

Wie es sich für ein Acclaim-Austin-Produkt gehört, wird auch das exzentrische 3D-Jump'n'Run "Vexx" im Rundumschlag auf alle aktuellen Konsolen verteilt. PS2- und Gamecube-Besitzer erwartet das gleiche Abenteuer wie Xbox-Hüpfer: Um Eure Fantasy-Welt von der Herrschaft des Schurken Dark Yabu zu befreien, schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Vexx, der nur mit magischen Handschuhen ausgerüstet in die Schlacht gegen Monsterheere zieht.

In bester Genretradition zieht Ihr durch neun Welten und müsst dabei verschiedene Aufgaben erfüllen, um den Zugang zum nächsten Abschnitt freizuschalten. Neben dem Sammeln bestimmter Objekte gibt's auch originellere Minispieleinlagen und gelegentliche Obermotzduelle.

Grafisch fällt die PS2-Fassung dank unübersehbarer PAL-Balken und schwächerer Texturen hinter Gamecube und Xbox zurück, ansonsten bleibt alles gleich: "Vexx" ist trotz kleiner Macken ein kompetentes und umfangreiches Jump'n'Run, das aber gegen die übermächtige Genrekonkurrenz nicht ankommt. *us*



NGC Und weg: Gegner plättet Ihr mit Schlag-Combos am besten.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Acclaim Austin, USA
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: große Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (72%, MAN!AC 04/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Ty the Tasmanian Tiger (74%, MAN!AC 12/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 67 %
72% Spielspaß

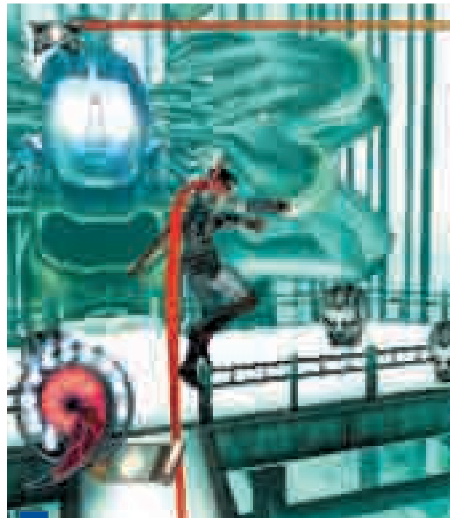
Gamecube
Grafik 68 %
Sound 67 %
72% Spielspaß

Solider 3D-Hüpfer in schräger Aufmachung, dem es an eigenen Ideen und guter Kamera mangelt.



Shinobi


PS2 Schicke FMVs verbinden die Levels, die Synchro ist leider für die Tonne.


PS2 Eine Frage der Technik: Idealerweise missbraucht Ihr die Bossschergen zum Aufpowern Eurer Klinge, um den Meister selbst möglichst effektiv zu zerlegen.


PS2 Metzelt Ihr vier Feinde oder mehr am Stück, gibt's eine blutige Cut-Scene.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Overworks, Japan
Hersteller: Sega/Sony
Website: www.shinobi-game.com

Pro
+ durchgestylte Ninja-Action
+ treibendes 'Blutdurst'-Feature
+ zwei Schwierigkeitsgrade

Contra
- teils arg unübersichtliche Kamera, die in unfairen Situationen resultiert
- keine Rücksetzpunkte

Alternativen:
- PS2: Devil May Cry 2 (80%, MAN!AC 04/03)
- Xbox: Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)

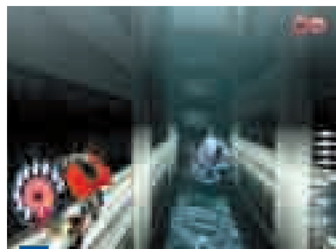
Shinobi
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 67 %
76 % Spielspaß

Cool, blitzschnell & knüppelschwer: Individuelle Ninja-Action mit frustigen Übersichtsmacken.

76% Spielspaß für Segas polygonale Ninja-Reinkarnation? Da stutzt der treue MAN!AC-Leser zu Recht. Schließlich schnitt "Shinobi" im Import-Test der Februar-Ausgabe mit lediglich 74 Prozentpunkten ab. Des Wertungsrätsels Lösung: Der neue wählbare 'Leicht'-Schwierigkeitsgrad macht die rasante Schlachtplatte in der Europa-Version deutlich weniger frustig. Ergo haben auch Otto-Normalsterbliche die Chance, übers fünfte Szenario hinauszukommen. Aber der Reihe nach...

Klingenschlitzer

Insgesamt acht Welten à zwei Levels wollen mit blankem Stahl von Zombieninjas, klingenbewehrten Bluthunden und schlaksigen Riesensamurais bezwungen werden. Am Ende jedes Abschnitts wartet zudem der obligatorische Zwischenmotz – eine haushohe Horrorspinne, verfeindete Clan-Oberhäupter oder ein mutierter Militärhubschrauber seien als Beispiele des ebenso vielgestalten wie gnadenlosen Boss-Kaders genannt. Ein Glück, dass Ihr mit Hauptheld Hotsuma einen wahren Meister der Kampfkunst durch die dreidimensionalen Schlachtstätten dirigiert. Via Schultertaste schaltet Ihr anstürmende Dämonen auf und lasst per Knopfdruck wuchtige Katana-Combos auf deren modrige Leiber niedergehen. Wahlweise dürft Ihr das kreuchende und fleuchende Lumpenpack zuvor auch mittels gezieltem Shuriken-Wurf temporär lähmen. Gegnerischen Attacken entgeht Euer vermummter Haudegen mit einem pfeilschnellen Dash-Manöver. In allzu brenzligen Situationen hilft aber nur noch serientypische, begrenzte Fernost-Magie weiter: Mal umhüllt ein gigantischer Feuerball nahestehende Bestien, ein anders Mal verschießt Eure Schneide eine begrenzte Anzahl tödlicher Energiewellen.


PS2 Meisterturner: Automatisch hält sich Hotsuma an griffigen Mauern fest.

Doch mit Kampfesmut allein ist Hotsumas Feldzug gegen die Mächte der Finsternis nicht zu gewinnen, Joypad-Akrobaten bekommen ebenfalls ihre Bewährungsprobe. Über einen sengenden Lavasee hüpft Ihr via Doppelsprung gekonnt von einer steinernen Plattform zur nächsten. Die überfluteten Straßenzüge Tokios meistert Hotsuma dank horizontalem Kraxeltalent an glatten Hochhausfassaden.

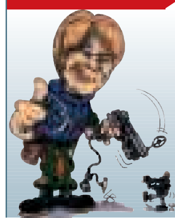
Frisches Blut tut gut

Individuellstes und zugleich dramatischstes Feature der Schnetzelei stellt Hotsumas Schwert dar. Die obskure Klinge führt nämlich ein tödliches Eigenleben: Nur wenn Ihr den Blutpegel der satanischen Schneide konstant hoch haltet, ist Euch der Stahl wohlgesonnen. Kostet das Katana zu lange kein Monsterfleisch, zehrt das Messer vom Lebenssaft seines Trägers! Im Gegenzug wird der Dämonenkiller mit jedem Mord kurzzeitig stärker. Selbst die Energieleiste eines Bosses neigt sich mit einem voll aufgepowerten Schwert nach ein, zwei Schlägen dem Ende. *cg*



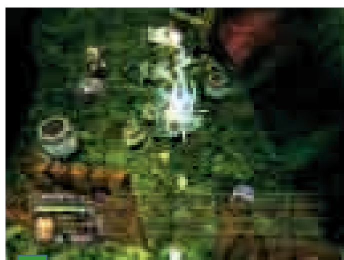
PS2 Nach jedem Level wird abgerechnet: Versteckte Münzen belohnen ihren Fund mit Bonus-Charakteren.

Colin Gäbel

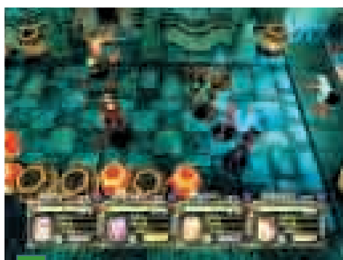


Das nenne ich Einsicht: Dank des neuen optionalen, leichten Schwierigkeitsgrads macht Segas Schattenkrieger auch durchschnittlich begabten Zockern Spaß. Wählt Ihr den 'Easy'-Modus, stecken u.a. sämtliche Gegner (inklusive der Bosse) weniger Treffer ein. Frustig schwer ist das Ganze ab der fünften Welt dennoch, wofür vorrangig oftmals arge Übersichtsprobleme verantwortlich zeichnen. Kurz vorm Levelende in Folge eines verpeilten Sprungs im Abgrund zu landen und den Abschnitt ganz von vorn beginnen zu müssen, kann schon mal einen Wutausbruch provozieren – Checkpunkte gibt's nämlich keine. Dennoch: Wer auf anspruchsvolle Action in cooler Aufmachung (von der mauen deutschen Synchro abgesehen) steht, gibt "Shinobi" unbedingt eine Chance.

Black Stone: Magic & Steel



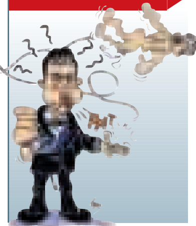
PS2 Potzblitz: Euer Krieger lässt einen mörderischen Zauber vom Stapel.



PS2 Aus Freunden werden Feinde: Im Mehrspieler-Modus regiert das Chaos.

US-Publisher Xicat wird nicht müde, Xbox-Inhaber mit seinen Rollenspiel-Abarten zu malträtieren: Nach dem Kerker-Rohrkrepierer "Metal Dungeon" (MAN!AC 03/03) geht nun "Black Stone" an den PAL-Start. Unter Vernachlässigung der kruden 08/15-Story (Fantasy-Reich wird von bösen Kräften unterjocht) wählen bis zu vier leidfähige Spieler aus den üblichen RPG-Verdächtigen Krieger, Zauberer, Dieb etc. ihren präferierten Recken respektive dessen Visage aus. Sodann geht's ab ins erste der insgesamt 24 Levels, wo in altbackener "Gauntlet"-Manier ungezähltes Monster-Gesindel auf eine Abreibung wartet. Dieser Wunsch ist Euch Befehl: Via Aktionstasten schwingt Ihr Keule wie Klinge, sprecht desaströsen Hokuspokus oder weicht eventuellen Gegenangriffen aus. So gemeuchelte Geschöpfe hinterlassen diverse Extras wie knackiges Obst (zur Heilung), Pergamentrollen (zum Magie-Einsatz) oder güldene Schlüssel. Letztgenannte entriegeln rumstehende Schatztruhen, die wiederum dutzendweise Goldstücke abwerfen. Habt Ihr ein Areal von Standard- bzw. Bossmonstrositäten gesäubert, lassen sich die Taler beim örtlichen Händler gegen Stärke-Aufwertungen, frische Spezialattacken oder Waffen eintauschen. *tk*

Thorsten Küchler



Die Epilepsie-Warnung vor Spielbeginn macht durchaus Sinn: Xicats unverschämter "Gauntlet"-Abklatsch bürgt tatsächlich für 'Verwirrung oder kurzzeitigen Verlust des Bewusstseins'. So wähnte ich mich beim ersten Anspielen ob abgehackter Mageranimationen nebst grauenvoller Landschafts-Optik in längst vergessene PSone-Zeiten versetzt. Zur qualvollen Krönung gibt's Synthesizer-Gekrächze, das den Unterhaltungswert einer dentalen Wurzelbehandlung kaum übertrifft. Freilich wäre solch Technik-Murks noch mit spielenswertem Inhalt zu kompensieren, aber auch hier knirscht's gewaltig: Dämlich anrennende KI-Schergen, biederes Leveldesign und eine hakelige Steuerung runden "Black Stone" zu einem Machwerk ab, das nicht mal im Mehrspieler-Modus Freude bereitet.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Xpec, Japan
Hersteller: Xicat
www.xicat.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

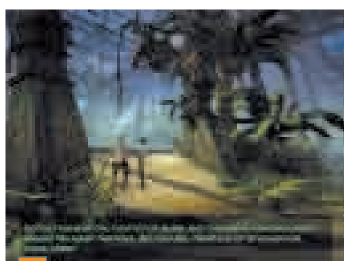
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Raging Blades (55%, MAN!AC 05/02)
Xbox Gauntlet Dark Legacy (74%, MAN!AC 11/02)
NGC Gauntlet Dark Legacy (nicht getestet)

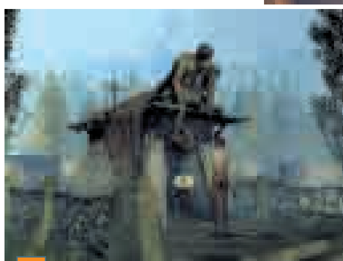
Xbox Grafik 39 % — Sound 33 % — **37 % Spielspaß**

Schattenreich: Technisch wie inhaltlich scheußliches "Gauntlet"-Plagiat ohne Höhepunkte.

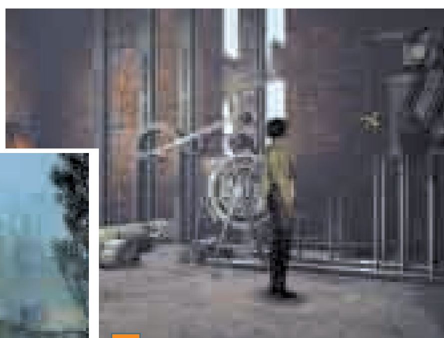
Syberia



NGC Deutsche Bahn: Der Stationsvorsteher hilft Euch kaum weiter.



NGC Lahmer Horror: In der Familiengruft findet Kate einen leeren Sarg.



NGC "Myst" für Arme: Diverse Knobelmaschinen wollen aktiviert werden.

In den Hochzeiten von "Monkey Island" noch gefragtes Blockbuster-Genre, fristet echte Adventure-Kost heute ein Nischendasein. Dank Vivendis PC-Konvertierung dürfen darbende Rätselmeister endlich wieder einmal ran: Im knackigen Polygon-Outfit der Rechtsanwältin Kate kümmert Ihr Euch um das skurrile Erbe einer Spielzeugfabrikantin respektive die Überreste ihrer Manufaktur. Ähnlich wie beim Detektiv-Kollegen "Largo Winch" wird Euer rothaariges Konterfei dabei via Analog-Stick durch vorberechnete Renderkulissen dirigiert. Tut sich irgendwo eine Interaktionsmöglichkeit auf, weisen Kates Blick bzw. güldene Symbole darauf hin: Da wollen etwa diverse Hebel gezogen, Briefe durchgelesen, Maschinen aktiviert oder versteckte Durchgänge entdeckt werden. Findet sich gerade keine Verwendung für den jeweiligen Gegenstand, so verstaut Ihr ihn im weiträumigen Inventar, wo zusätzlich sämtliche Dokumente zum nochmaligen Durchlesen bereitliegen. Nach althergebrachter Abenteurer-Manier lässt sich das "Syberia"-Mysterium freilich nicht ohne ausgiebige Plaudereien entwirren: Über eine simple Stichwortliste entlockt Ihr Passanten wie Robotern interessante Geheimnisse oder fordert körperliche Hilfe an. *tk*

Thorsten Küchler



Nichts gegen ein erholsames Spielerlebnis, aber Vivendis Knobelkiste nimmt zuweilen einschläfernde Züge an: Furchtbar träge Dialoge (unbedingt die Konsole auf Englisch stellen!), uninspirierte Musikschleifen, weite Laufwege sowie hübsche, aber leider konsequent leblose Rendertapeten stellen selbst genügsame Genre-Freunde auf eine Geduldsprobe. Zudem reicht das unausgegorene Rätselspektrum von 'Mann ist das simpel!' bis zu 'Da kommt doch keine S.. drauf!' – richtig fesselnd wird's aber eigentlich nie. Wer sich mit genannten Minuspunkten respektive der hakeligen 3D-Steuerung abfinden kann, den erwartet dennoch ein manierlich präsentiertes, stimmungsvolles Konsolen-Abenteuer mit erfreulich kurzen Ladezeiten und bizarrer Hintergrundgeschichte.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Largo Winch (71%, MAN!AC 11/02)
Xbox Largo Winch (71%, MAN!AC 11/02)
NGC Largo Winch (71%, MAN!AC 01/03)

Gamecube Grafik 68 % — Sound 56 % — **67 % Spielspaß**

Für Genre-Fans: Dezent fades Knobel-Adventure mit solider Technik und origineller Story.

Defender

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	-	2
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Inevitable Entertainment, USA
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ flotte Feuergefechte
+ wendige Jäger
+ taktische Missionen

Contra
- ungenaue Kollisionsabfrage
- die Oldievorlage fehlt
- kaum Bonusmaterial

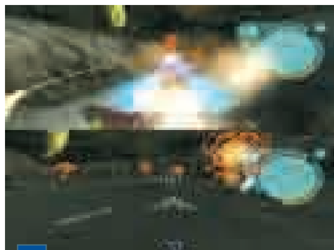
Alternativen:

PS2	**Battle Engine Aquila** (81%, MAN!AC 03/03)
Xbox	**Panzer Dragoon Orta** (82%, MAN!AC 04/03)
NGC	**Star Wars Rouge Leader** (85%, MAN!AC 06/02)

Defender

Playstation 2: 67% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 77 %
Gamecube: 67% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 77 %

Ansprechende 3D-Adaption des Klassikers, der nur in einem Minivideo präsentiert wird.



PS2 Im Coop-Modus besteht Ihr vier spezielle Team-Missionen.



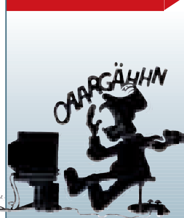
PS2 Für die erspielten Credits kauft Ihr Superbombe, Raketen mit mehr Reichweite und allerlei andere Spezialwaffen – Raumschiffe werden gratis freigeschaltet.

Update für einen Spielhallenklassiker: In "Defender" von 1980 verteidigt man eine horizontal scrollende Planetenoberfläche gegen die Mantis-Aliens. Diese können nicht nur ballern und bombardieren, sondern auch Eure Bodentruppen ins All entführen. Haarsträubende Flugmanöver erfordern nicht nur die Luftkämpfe und Rettungsschüsse, Ihr müsst befreite Kollegen auffangen und panisch herumirrende Zivilisten einsammeln. Die Ballerei wurde für zahlreiche Konsolen und Heimcomputer umgesetzt, Ihr findet sie u.a. in den "Williams Arcade Classics" für PSone & Co.

Dimensionssprung

Die ausführliche Beschreibung des Oldies trifft auch auf das neue "Defender" für PS2 und Gamecube zu, aber jetzt fliegt Ihr in 3D: Schauplatz sind verschiedene Areale auf neun Planeten unseres Sonnensystems und ein Asteroidenfeld, die Ihr per Sternentor anfliegt. Schon bald nach Eurem Eintreffen fallen Mantis-Schwadronen aus allen Richtungen über Raumbasen und Schürferstädte her, per Zoom-Radar behaltet Ihr in den mehrere Schluchten oder Plateaus großen Levels den Überblick. Neben dem obligatorischen Abballern der Aliens mit Laser, Schnellfeuerkanone und Zielsuchraketen würzt Midway die Schlacht mit Missionen und einem Hauch Taktik: Ihr eskortiert Transporter mitten durch Kreuzfeuer, rettet per Digifunk um Hilfe rufende Kollegen und versorgt angeschlagene Stationen mit Energiecontainern. Müsst Ihr die Basis alleine lassen, könnt Ihr Panzer und Raketenwerfer sammeln und um das HQ in Stellung bringen. Dank sechs Schiffen, zahlreichen Waffen-Upgrades und Traktorstrahl könnt Ihr viel experimentieren, denn Panzer und Mechanikereinheiten unterstützen Euch beim Transport mit zusätzlicher Feuerkraft und Sofort-Reparatur. Zwei Freunde ballern per Splitscreen im Deathmatch- oder Coop-Modus. *oe*

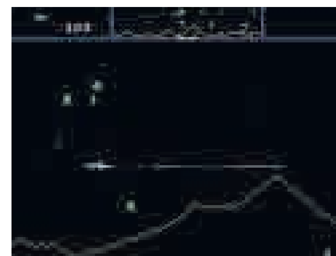
Oliver Ehrle

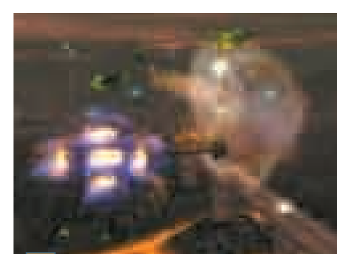


Midway hat aus den Elementen des Klassikers eine solide 3D-Ballerei gebastelt: Die sechs Jäger steuern sich prima und statt einfach nur in die Menge zu braten, fordern die Teilmissionen Überblick und intelligenten Einsatz. Nervig ist die ungenaue Kollisionsabfrage Eures Schiffes: Ihr rammt meterweit entfernte Felsen und könnt Extras nicht sammeln, die ganz nahe an einen Berg gefallen sind – auf beiden Konsolen. Abgesehen vom spielerischen Wert der 3D-Neuauflage ist "Defender" weit entfernt von dem, was ein Oldie-Liebhaber erwartet: Das dreiminütige Video zum Original ist nett, aber das Spiel fehlt. Ich hätte mir zudem gewünscht, was bei DVD-Filmen bereits Pflicht ist: Galerie, detaillierte Interviews, ein anständiges 'Making of', Booklet – und zwar in Farbe.



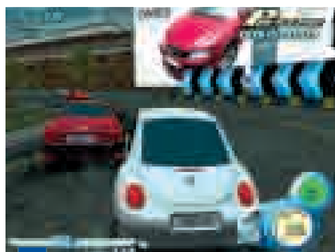
NGC Wie im Original gibt es viele langgezogene Laserschüsse und Raketenschweife, bis zu drei aufgesammelte Kolonisten hängen sich an Eure Tragflächen.





NGC Alt und neu im Vergleich: Viele Gegner ähneln den Oldievorbildern.

Downtown Run



PS2 Schlechte Idee: Rempeleien sorgen viel zu schnell für hohen Schaden.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Umsetzung angekündigt

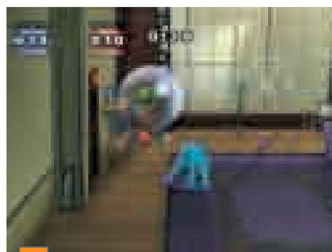
Alternativen:
- PS2: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 07/02)
- Xbox: Project Gotham Racing (90%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Driven (40%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2: 51 % Spielspaß
Grafik 55 %
Sound 54 %

Ödes Autorennen mit guten Ideen, aber schwacher Ausführung.

Ubi Softs Rennspiel "Downtown Run" wurde offensichtlich vom großen Xbox-Vorbild "Project Gotham Racing" inspiriert: Ihr saust mit einer Reihe Lizenzfahrzeuge mitten durch diverse Weltmetropolen und erkämpft Euch dabei 'Prestige'-Punkte, um neue Boliden und Kurse freizuschalten. Dazu gibt's eine Reihe einsetzbarer Extras und viele Rennmodi, trotzdem fällt die Kopie auf die Nase: Die Grafik ist zwar flott und flüssig, aber arg schlicht ausgefallen. Dank frustiger Punktezählung und ständiger Totalschadengefahr hält sich die Motivation zudem sehr in Grenzen. *us*

Monster AG: Monster-Ball



NGC Kleine Gags lockern die nüchterne Ballspielereien auf.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Radical Ent., Kanada
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 50 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare (46%, MAN!AC 05/03)
- Xbox: Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03)
- NGC: Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Gamecube: 53 % Spielspaß
Grafik 60 %
Sound 71 %

"Power Stone" mit Bällen: Nett für Kids, aber insgesamt flach.

Während die computeranimierte Komödie "Monster AG" von Pixar für jedes Alter geeignet war, richtet sich THQs Gamecube-Versoftung "Monster-Ball" klar an die jüngeren Zocker. Dem altbekannten "Power Stone"-Prinzip wurden sämtliche Zähne in Sachen Gewalt gezogen, statt prügelnder Helden latschen nun knuffige Monster durchs Bild und bewerfen sich mit Bällen. Das ist niedlich, friedlich und technisch ordentlich in Szene gesetzt, für jeden über zehn Jahre aber schnell fade – Jungspunde haben dafür dank freispielbarer Geheimnisse eine Weile zu tun. *us*

Dancing Stage MegaMix

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

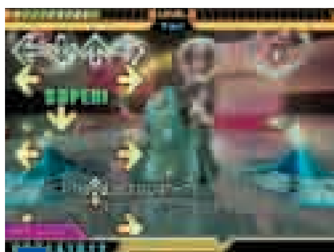
Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Britney's Dance Beat (65%, MAN!AC 07/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 53 %
Sound 81 %
82 % Spielspaß

Gelungene Europäisierung der spaßigen Tanzmattengaudi – nur etwas sparsam ausgestattet.



PS2 Gute Idee: Bei den neun exklusiven Songs gibt's Karaoke-Texte dazu.

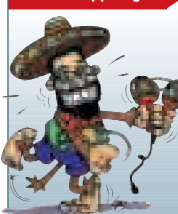
Lange hat's gedauert: Endlich dürfen die bislang unterversorgten PS2-Tanzspielfans ihre Füße beim frischen "Dancing Stage MegaMix" schütteln. Das motivierende Grundprinzip blieb unverändert: Zu einem vorgegebenen Song scrollen auf dem Bildschirm Pfeilfolgen nach oben, deren Richtungen Ihr im rechten Moment entweder per Joypad oder idealerweise auf einer Tanzmatte mit Fußeinsatz drückt. Einzige echte Neuerung sind die speziellen 'Frost'-Pfeile, bei denen Ihr länger drauf bleiben müsst, um keinen Fehler zu kassieren. Außerdem laufen nun im Bildhintergrund statt Echtzeitoptiken vorgefertigte Videos ab.
Neben Trainings-Modus und einfachen Anleitungen für Einsteiger versucht Ihr Euch an der Diätvariante (zeigt Euch, wieviel Kalorien Ihr durch die Bewegung verliert). Im Arcade-Modus geht's entweder alleine, gegeneinander oder als Profi mit zwei Matten auf einmal um den High Score. Der "MegaMix" besteht aus knapp 30 Songs, neben den neun Lizenztiteln (siehe Kasten) füllt japanisches Dancefloor-Futter das Feld auf. *us*

Chartbreaker
Frisches Tanzfutter für Europa

Wie schon bei einigen der PSone-Vorgänger bekam auch das PS2-"Dancing Stage" eine Handvoll PAL-exklusiver Lizenztitel spendiert. In der nachfolgenden Liste seht Ihr alle neun Songs, die ein qualitativ erfreulich hohes Pop-Niveau halten:

Kylie Minogue: "Love At First Sight"
S Club Juniors: "One Step Closer"
Shy FX & T-Power feat. Di: "Shake UR Body"
Sugababes: "Freak Like Me"
Christina Milian: "When You Look At Me"
Elvis vs. JXL: "A Little Less Conversation"
Kid Galahad: "Stealin' Beats"
The Cure: "The Lovecats"
Ms. Dynamite: "It Takes More"

Ulrich Steppberger



Der europäische Sonderweg hat Vor- und Nachteile: Im Gegensatz zu den "DDRMAX"-Verwandten aus den USA und Japan müssen PAL-Tänzer mit einer reduzierten Songzahl auskommen. Dafür gibt's erfreulich viele coole Lizenztitel, die dieses Manko wieder wettmachen – gerade im direkten Vergleich zur restlichen Musikauswahl, die mit schweren Technostücken für Anfänger ziemlich happig ausfiel. Die neuen 'Frost'-Pfeile sind eine nette Idee, allerdings hätte ich mir gewünscht, dass noch mehr Spielmodi den Weg auf die PS2 gefunden hätten – schließlich gab's zu PSone-Zeiten schon einen größeren Umfang. Trotzdem ist der "MegaMix" allen Fans von Tanz- und Partyspielen zu empfehlen, eine Menge Laune bringt die kurzweilige Hüpferei auf jeden Fall.

Superman: Shadow of Apokolips



NGC Kisten für den Frieden: Roboter legt Ihr schon mal mit Holz lahm.

Entwarnung für Gamecube-Superhelden: Ihr etwas verspätet eintrudelnder "Superman" ist nämlich keine Umsetzung des grauenvollen Xbox-"Man of Steel", sondern des deutlich besseren PS2-Abenteuers "Shadow of Apokolips".
In 14 Levels seid Ihr meist fliegend unterwegs, jagt Ganoven, rettet Polizisten oder verhindert Katastrophen. Für Abwechslung sorgen Abschnitte, in denen Ihr als Reporter-Alter-Ego Clark Kent durch die Gegend schleicht und auf den Einsatz Eurer Superkräfte verzichten müsst. Technisch wurde die schicke Cel-Shading-Grafik dezent aufgepeppt, ansonsten blieb alles gleich (und gut). *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Infogrames Sheffield, UK
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: 6
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (73%, MAN!AC 12/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

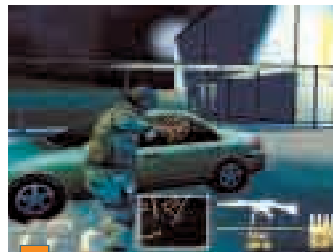
Alternativen:

PS2	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Spider-Man (82%, MAN!AC 07/02)
NGC	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)

Gamecube
Grafik 72 %
Sound 75 %
73 % Spielspaß

Hübsch anzusehende Comic-Action mit guten Ideen.

Der Anschlag



NGC Künstliche Dummheit: Eure Kumpels ballern blind in der Gegend rum.

Der zugehörige Streifen läuft zwar längst nicht mehr im Kino, aber Ubi Softs Antiterror-Beitrag darf jetzt auch Cube-Inhaber langweilen. Gemäß dem PS2-Pendant verdingt Ihr Euch als Anführer einer dreiköpfigen Spezialeinheit und zieht gegen allerhand Separatisten, Geiselnehmer sowie Aufständler in den Digi-Krieg. Damit auch unerfahrene Ego-Schützen für den Weltfrieden sorgen können, unterstützt man Euch mit zahlreichen Zielhilfen bzw. Kartenmaterial des jeweiligen Tatorts. Was in der grauen Theorie noch recht unterhaltsam anmutet, entpuppt sich dank Mageroptik nebst kruder KI schnell als virtuelles Schlafmittel. *tk*

Genre: Taktik-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red Storm, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (47%, MAN!AC 01/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

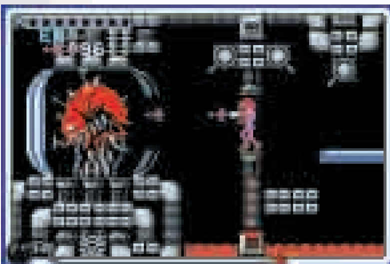
PS2	Tom Clancy's Ghost Recon (76%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tom Clancy's Ghost Recon (82%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tom Clancy's Ghost Recon (74%, MAN!AC 05/03)

Gamecube
Grafik 53 %
Sound 63 %
47 % Spielspaß

Grobschlächtige Lizenz-Knallerei ohne jedweden Tiefgang

HANDHELD

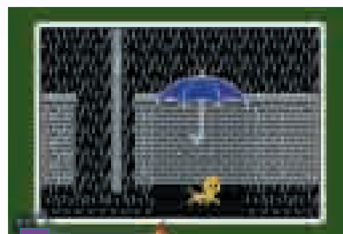






GBA Klassiker im Kleinformat: Egal ob als wagemutiger "F-Zero"-Pilot, feurige "Metroid"-Amazone oder "Donkey Kong"-Affenjäger – in wenigen Sekunden geht's zum nächsten Spiel.

Made in Wario





GBA Schräge Einlagen kommen häufig vor: Der Kätzchenschutz (links) fällt dabei noch harmloser aus als die japanophile Rotzschnieferei.

Wahnwitz im Kleinstformat: Marios Erzfeind jagt Euch durch eine rekordverdächtige Anzahl an flippigen Reaktionstests.

Nintendo wagt sich auf ungewöhnliche Pfade: Statt den neuesten Handheldstreich mit Oberfiesling Wario zum erwarteten Jump'n'-Run-Abenteuer zu machen, schufen die Japaner eine abgedrehte Spielesammlung, die es so noch nicht zu sehen gab.

Während Mario seine üblichen Heldenrunden dreht, sitzt Kontrahent Wario schmollend vor der heimischen Glotze. Die Ausstrahlung des Werbespots für ein neues GBA-Spiel inspiriert die zornige Knollennase zu einem wagemutigen Plan: Statt wie üblich seinen Klempnerrivalen zu piesacken, soll diesmal bare Münze durch die Entwicklung eines eigenen Handheld-Moduls rausspringen. Prompt schnappt sich Wario die nötige Hardware und macht sich an die Arbeit. Zudem spannt er eine Reihe seiner nicht minder schrägen Bekannten als Tester ein – hier kommt Ihr ins Spiel.

Zeit ist Geld

Im Rahmen der skurrilen Story übernehmt Ihr die Rolle der Qualitätskontrolle. Dazu setzt Euch Wario ständig neue Mini-Spiele vor: Statt aber gemütlich über den Details zu brüten, habt Ihr pro Produkt nur wenige Sekunden Zeit, bevor schon das nächste dran ist – löst Ihr im extrem knappen Limit nicht die gestellte Aufgabe, verliert Ihr glatt ein Leben. Übersteht Ihr eine vorgegebene Spielanzahl, wird's kurzzeitig weniger hektisch: Dann erwartet Euch eine dezent komplexere Levelboss-Aufgabe, bei der zum Ausgleich mal nicht die Zeit davonläuft.

Verdammt viel drin

Rund 200 Geschicklichkeitstests stecken in "Made in Wario": Egal ob Ihr Ziegel balanciert, mit dem Finger in der Nase bohrt oder Rotz hochzieht, in Rekordgeschwindigkeit eine Banane futtert oder Seil springt – an skurrilen Ideen herrscht kein Mangel. Nostalgische Zocker freuen sich überdies auf witzige Miniatur-Versionen diverser Nintendo-Klassiker wie "F-Zero", "Metroid", "Donkey Kong" oder "Dr. Mario". Schlagt Ihr Euch zudem erfolgreich durch ganze Testreihen, winken als Lohn ausgewachsene Fassungen einiger Disziplinen sowie ein Quartett an kurzweiligen Zweispieler-Aufgaben. Die zockt Ihr an nur einem GBA, denn pro Teilnehmer genügt eine Schultertaste.

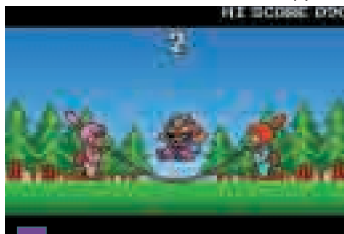
Optisch reicht der flotte Reaktionstest von bewusst simplen Schwarzweiß-Grobpixeleien bis hin zu schicken 3D-Einlagen, über mangelnde Abwechslung lässt sich jedenfalls nicht klagen. Zwar gibt's auch einige Aufgaben, die weniger originell ausfallen, aber angesichts der mächtigen Anzahl stört das nur wenig – für spaßige Runden zwischendurch ist "Made in Wario" (in Deutschland "Wario Ware Inc.") geradezu perfekt. *us*

Made in Wario

Game Boy Advance

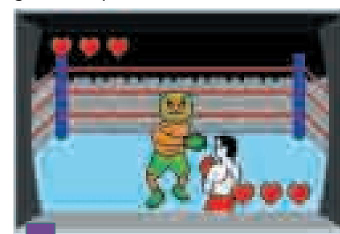
Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	2. Quartal

Wahnsinn mit System: Rund 200 kurze, aber mit schrillen Ideen vollgepackte Mini-Spiele machen das skurrile Modul zum schrägen Knüller.





GBA Die ebenso einfache wie launige Seilspringerei gehört mit der klassischen Knobelei "Dr. Wario" zu den freispielbaren XXL-Bonusspielen.



GBA "Punchout" lässt grüßen: Das Boxduell zählt als Level-Endkampf.

Mehr Power für Nintendos Kleinen

Der Game Boy Advance SP steht im Laden, aber aufgrund des neuen Gehäuses passt das alte Zubehör wie Bildschirmlupen nicht. Deshalb bringen ab Mai Mad Catz, Interact und andere Hardware-Hersteller Accessoires speziell für den SP: Dabei handelt es sich nicht nur um die üblichen Linkstrippen, sondern um völlig neue Adapter und Austauschteile. MAN!AC verschafft Überblick.





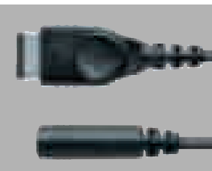
Taschen schützen das Handheld vor Kratzern (rechts) und Akkus verlängern die Laufzeit (links) – meist werden sie mit eigener Klappe samt Schraubverschluss geliefert.

Kopfhörerkabel: Der Original-Adapter von Nintendo kommt nicht in den Handel, Ihr bestellt ihn für knapp fünf Euro direkt beim Konsumentenservice (z.B. www.nintendo.de). Ebenbürtige Alternativen bieten Interact und Bigben zum selben Preis oder für drei Euro mehr mit Kopfhörer – dieses Accessoire ist besonders für Bus- und Zugfahrer Pflicht, wegen dem Stereo-Sound sollte sich aber jeder Spieler die Anschaffung überlegen.

Ersatzakku: Ihr seid mehrere Tage auf Achse oder nutzt den SP in endlosen "Zelda"-Sessions? Besorgt Euch einen Wechselakku ab zehn Euro, denn das Gamecube-Linkkabel verdeckt den Stromstecker. Das 'Batterie Pack' von Bigben bietet dieselbe Laufzeit wie das Original und der 'Power Grip SP' von Interact versorgt den Advance sogar bis zu 30 Stunden mit Energie – macht Euer Handheld aber auch etwas größer. Bei uns vorläufig noch nicht erhältlich, aber in Japan schon angekündigt ist das 'High Capacity Battery Pack' von Nintendo.

USB-Kabel: Außendienstler und spielsüchtige Manager aufgepasst, mit dem 'USB Charge Cable' schließt Ihr den Game Boy an Euren Laptop – nicht für den Datenaustausch, sondern um den Akku zu laden. Im Ausland erspart Euch das kleine Kabel Netzteil und Steckdosenadapter. Interact will das praktische Zubehör in den Handel bringen, der Preis steht aber noch nicht fest.





Nützliche Kabel: Links seht Ihr das 'USB Charge Cable' und rechts Nintendos Kopfhörer-Adapter.

Cardle: Elegante Ladestationen waren bislang nur für Pocket-PC und Palm erhältlich, jetzt kommt der Luxusaufsteller für den SP. Nach Geschmack entscheidet Ihr Euch zwischen Modellen von Bigben, Mad Catz und Interact, rechnet mit rund 20 Euro.

Tasche & Co: Wie für den alten Advance erscheinen auch für den SP die bereits bekannten Accessoires wie Schutztasche, Bildschirmlupe, Auto-Adapter und Griffschalen für besonders große Hände. Wer sich gleich umfangreich eindecken möchte, spart mit Starter-Packs von Thrustmaster und allen oben genannten Herstellern ein paar Euro – viel Spaß beim Einkaufsbummel. *oe*

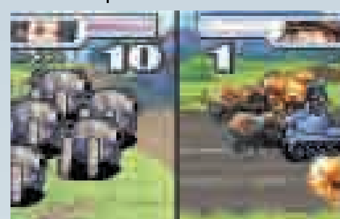


Schmucker Advance-Altar oder reiner Luxus? Cardles dienen gleichzeitig als Ständer und Ladestation, oben die Modelle von Bigben und Interact.

Handheld-Themen im Überblick

Science-Fiction-Schlacht

Im Herbst erscheint in Europa Nintendos "Advance Wars 2", in dem Ihr Cosmo-Land vor der Armee aus dem schwarzen Loch befreit. Dabei müsst Ihr nicht nur futuristische Armeen kommandieren, sondern auch mit alliierten Einheiten kooperieren.



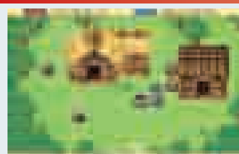
Übersee-Strategie

Die besten Taktikspiele erscheinen derzeit für den Advance, aber nur in Übersee: "Tactics Ogre" und "Final Fantasy Tactics" ergänzt Namco mit "Tales of the World: Summoner's Lineage", dem neusten Teil der berühmten Serie.

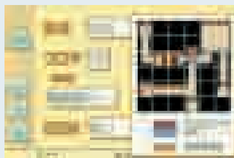


POCKET NEWS

RPG-Baukasten



Rollenspiele gibt's auf dem Advance jede Menge, vielleicht ist ja bald sogar Euer Abenteuer dabei: Mit dem Editor "RPG Tsukuru Advance" ermöglicht der japanische Entwickler Enterbrain das vollständige Erstellen einer kompletten Rollenspielwelt direkt auf dem Game-Boy-LCD. Eingebaut sind z.B. Grafik- und Map-Editoren (rechts), Event-Planer und Text-Verwaltung für die vielen Gespräche mit Passanten und Bösewichten. Selbst die Wucht der Waffen und die Kraft der Monster bleibt Euch überlassen. Japaner basteln seit Ende April, einen Termin für den Westen gibt es noch nicht.



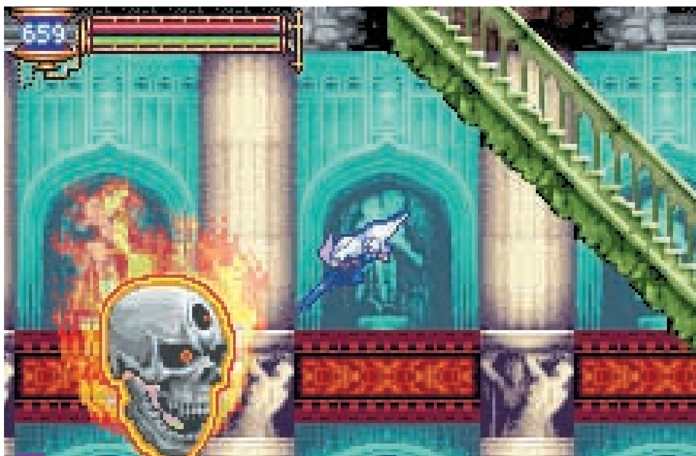
Advance SP im Pokémon-Gefieder

Während wir noch mit den drei SP-Standardmodellen zocken, liebäugeln Japaner bereits mit der ersten Limited Edition: Der 'Game Boy Advance SP Spice Orange' (rechts) kommt speziell für Fans des neuen Pokémon-Spiels und besitzt die Farbe des Monsters 'Torchic' – der Name wird für die deutsche Version geändert. Außerdem ist in den LCD-Deckel das Profil des Pokémon eingelassen. Toll für Kids: Teurer ist die Handheld-Variante aber nicht.





Castlevania Aria of Sorrow



GBA Bitmap-Bombast: Optisch liefert Konamis Tokyo-Team mit weichem Mehrebenen-Scrolling und fein animierter Dämonenschar das edelste GBA-"Castlevania" ab.

Aller guten Dinge sind drei – anders ist es kaum zu erklären, dass Konami in einem Zeitraum von nicht mal zwei Jahren drei Episoden der unverwüstlichen Peitschenorgie auf den GBA bringt. Das eigentliche Konzept ließen die Japaner dabei einmal mehr so gut wie unangetastet. Will heißen: Fans des schaurig-schönen Grusel-Cocktails bestehend aus Metzeln, Hüpfen und Erforschen kommen voll auf ihre Kosten. "Castlevania"-Verächter können sich das Lesen der folgenden Zeilen sparen.

Abenteuerlust

Diese Episode stellt sich der junge Soma Cruz dem Fürsten der Dunkelheit. Wie gehabt, ist der Weg zum Obersauger Dracula weit und steinig, setzt sich des Fieslings Feste doch aus ungezählten Kammern, steinernen Türmen, endlosen Treppenfluten und blutgetränkten Verliesen zusammen. Zugänglich werden diese allerdings meist erst, wenn Ihr die passende mystische Fertigkeit ergattert habt: Dank künstlicher Kiemen etwa taucht Euer Heroe in die gefluteten Keller hinab oder durchstöbert in Fledermausgestalt den knarzigen Dachfirst des Schlosses. Eintönige Gewaltmärsche von einem Burgende zum andern bleiben Euch größtenteils erspart – strategisch wie freigiebig platzierten Teleportern und Speicherräumen sei Dank.

Hardcore-Exorzist

Der mittlerweile serientypische RPG-Einschlag samt Erfahrungspunkten, Attributsaufbesserungen sowie diversen Rüstungsgegenständen hat auch in "Aria of Sorrow" Einzug gehalten. Für die olle Lederpeitsche hat Held Soma allerdings wenig übrig. Stattdessen setzt der jagdlustige Jüngling auf Breitschwert, Streitaxt oder Reiterlanze. Über zwei Dutzend Todbringer warten in den Weiten des Gemäuers auf ihre Entdeckung. Das Besondere daran: Sämtliche Waffen unterscheiden sich nicht nur in Sachen Durchschlagskraft, auch Reichweite sowie Ausholbewegung differieren von Mordwerkzeug zu Mordwerkzeug. Ob am Boden wabernder Schleimbatzen, hünenhafter Steingolem oder fliegende Harpye – für jedes anstürmende Ungetüm habt Ihr so die passende Antwort parat.

Mit Leib und Seele

Wie der ruhmreiche Riemen sind auch die traditionellen Sekundärwaffen der Schere zum Opfer gefallen. Stattdessen annektiert Ihr nun die Seelen gemeuchelter Monster samt deren Fähigkeiten. Angefangen bei passiven Talenten wie Giftimmunität oder sukzessiver Auto-Heilung über das Verschießen zielsuchender Energiekugeln bis hin zur Kurzzeitverwandlung in einen alles niedertrampelnden Riesendämonen gibt es über 100 der guten Seelen zu finden. *cg*

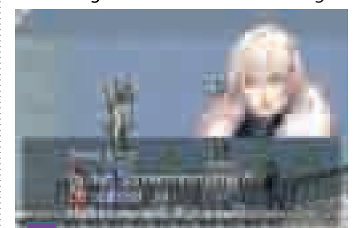


GBA Schnetzeln im Auftrag des Herrn: Die passende Dämonenseele vorausgesetzt, wandelt Soma auf dem Wasser.





GBA Transzendental-Taktik: Auf drei Slots lassen sich geraubte Feind-Fertigkeiten verteilen – via GBA-Link dürft Ihr Seelen zudem mit einem Kumpel tauschen (rechts).



GBA Die raren Cut-Scenes nagen mit Slang-Einschlag am Schauer-Ambiente.



GBA Alle Waffen verfügen über individuelle Reichweiten und Schlagkurven.

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max.	1
nötige Module	1

Castlevania Aria of Sorrow

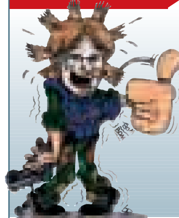
GBA

Grafik 82 %
Sound 78 %

85 % Spielspaß

Unverwüstlich: Traditionelles Jump'n'Slash in edler Aufmachung und coolem Seelen-Feature.

Colin Gäbel



Aus Erfahrung gut: Zwar müssen sich Konamis Programmierprofis einmal mehr den Vorwurf dezenter Innovationslosigkeit gefallen lassen, dennoch macht die actionlastige Burgbesichtigung auch beim dritten Mal mächtig Laune. Die Idee mit dem Seelenklau lässt Euch hochmotiviert auf Monsterjagd gehen, die variantenreichen Klingen laden zum ausgiebigen Experimentieren ein. Getreu dem Motto: Mit welcher Schneide meuchle ich welchen Wüstling am effektivsten? Optisch bekommt Ihr dank malerischer Bitmap-Kulissen und detaillierter Dämonen jeder Art und Größe den bislang eindrucksvollsten Handheld-Horror serviert. Akustisch orientierten sich die Entwickler mit atmosphärischen Tracks zwischen Rock und Klassik glücklicherweise wieder am GBA-Erstling – die unpassende Billigpop-Untermalung des zweiten Teils ist somit Vergangenheit. Insgesamt bietet "Aria of Sorrow" folglich das ausgewogenste "Castlevania"-Erlebnis für unterwegs, was auch für den angenehm fordernden Schwierigkeitsgrad gilt. Einzig einige der ohnehin äußerst seltenen Zwischensequenzen wollen mit flapsiger Jugendsprache so gar nicht ins Gruselflair passen.

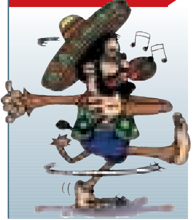
Super Monkey Ball jr.


GBA Vorsicht ist Trumpf: Hektikern droht der Sturz in den Abgrund.


GBA Bonuslevels gibt's nur, wenn Ihr keine Continues benötigt.

Segas Affenfamilie bekommt Nachwuchs: Rollten die Primaten bisher nur auf dem Gamecube um die Wette, kugeln nun dank "Super Monkey Ball jr." auch GBA-Zocker über knifflige Hinderniskurse. Nicht nur die Menüs wurden nahezu identisch vom ersten Gamecube-Teil übernommen, auch die meisten Levels stammen davon: Rund 60 Parcours in drei Schwierigkeitsgraden warten darauf, von Euch bezwungen zu werden – schafft Ihr eine Runde gar ohne Continue-Benutzung, winken eine Handvoll besonders fordernder der Bonusabschnitte. Wie beim großen Konsolenbruder seht Ihr die Umgebung in polygonaler 3D-Grafik und kontrolliert Euer Kugeläffchen nur indirekt: Per Steuerkreuz kippt Ihr den Bildschirm, so dass der Primatenball in die entsprechende Richtung rollt. Da der GBA nur eine digitale Richtungsabfrage besitzt, könnt Ihr per zusätzlichem Druck auf die A- oder B-Taste die Wendungen etwas feiner kontrollieren.
Neben den Standardrätseln winken vier Minispiele, die Ihr nach und nach freischaltet und bis zu viert zockbar sind: Beim 'Duell' geht's einfach gegeneinander über den Kurs, während Ihr Euch im 'Kampf' gegenseitig von Plattformen schubst. Ein gutes Auge und Feingefühl verlangen 'Bowling' und 'Golf', damit Ihr erfolgreich Kegel abräumen bzw. einlochen könnt. *us*

Ulrich Steppberger



Echtes 3D auf dem GBA gibt's nicht häufig, doch "Super Monkey Ball jr." gehört zu den geglückten Polygon-Vertretern: Grafisch zeigt sich die putzige Kugelei von der Schokoladenseite, selbst komplexere Levelstrukturen werden noch überraschend flüssig dargestellt. Da zudem die Originalmusik und sogar deutsche Sprachsamples aus dem Lautsprecher dudeln, fühlt Ihr Euch fast wie auf dem Gamecube – der gelungene Link-Modus ist ein weiteres nettes Extra. Zur Klasse des Vorbilds reicht's allerdings aus mehreren Gründen trotzdem nicht: 60 Levels und vier Minispiele sind gerade mal die Hälfte des ersten Gamecube-Teils. Außerdem schraubt die zwangsläufig digitale Steuerung den Schwierigkeitsgrad insgesamt spürbar höher und sorgt damit teilweise für Frust.



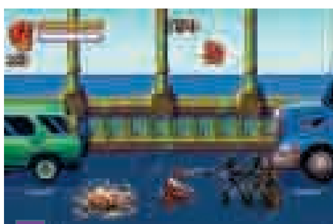

GBA Minispiele wie Boxduelle (oben) und Bowlingbahn schaltet Ihr nach dem Bezwingen normaler Levels frei.

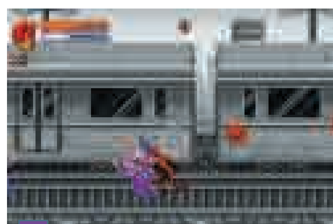
Entwickler: Realism, USA
Hersteller: Sega
www.sega.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 79 %
Sound 74 %
76 % Spielspaß

Gelungene Handheld-Fassung des Geschicklichkeitstests, allerdings kürzer und schwerer.

Daredevil


GBA Wie fies: Einige Ninjas wickeln Euch kurzerhand ein.


GBA Einzige neue Idee: Bestimmte Extras findet Ihr mit Eurem 'Radarsinn'.

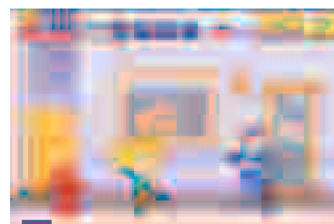
Kommt Film, kommt Spiel: Wie die meisten anderen DC- und Marvel-Kollegen schafft auch Matt "Daredevil" Murdock den direkten Sprung vom Comic auf die Leinwand – und in den GBA.
Großartige Experimente haben sich die Entwickler gespart, stattdessen kloppt Ihr Euch in bester "Final Fight"-Art durch über 20 Levels voller Feinde und tretet regelmäßig gegen Obermotze wie Elektra, Bullseye oder den allmächtigen Kingpin an. Grafisch gibt sich das Handheld-Abenteuer deutlich heller und bunter als der düstere Film, dafür wurde bei den Bewegungsmöglichkeiten des Pixelhelden gespart. Außer schnöden Schlägen und Kicks könnt Ihr gerade mal hüpfen und Euer Stöckchen werfen – lediglich der seltene Einsatz Eures 'Blindensinns' sorgt für Abwechslung vom Prügeleinerlei. Dank ordentlicher Optik und abwechslungsreichen Szenarien macht's kurzzeitig Spaß, mehr aber auch nicht. *us*

Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: THQ/Encore
www.thq.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 64 %
Sound 53 %
59 % Spielspaß

Geradlinige Action-Klopperei im "Final Fight"-Stil: Akzeptabel, aber arg mittelmäßig.

Hey, Arnold! Der Film


GBA Schicke Frisur: Euer blonder Held wird von bösen Männern attackiert.


GBA Abwechslung: Gelegentlich steuert Ihr Arnolds besten Kumpel Gerald.

Trotz meist magerer Ergebnisse wird Kindersender Nickelodeon nicht müde, GBA-Zocker mit seinen Comic-Figuren zu behelligen: In der aktuellen TV-Versoftung stellen sich naive Zockernaturen als Breitgesicht Arnold einem Industriekonzern entgegen. Alsdann hüpft Ihr mit Eurem niedlich animierten Alter Ego durch 20 kunterbunte Bitmap-Welten. Fiese Bauarbeiter, streunende Hunde und geifernde Kanalratten überwältigt Arnold via ausgespucktem Kaugummi oder Tomatenwurf. Um den Machenschaften Eurer widerwärtigen Feinde Einhalt zu gebieten, will pro Level jeweils eine Sonderaufgabe erfüllt werden: Doch egal ob Ihr nun Flugblätter verteilt oder Sprengladungen anbringt – Spielspaß will dabei nicht so recht aufkommen. Chaotische Szenarien, unfair platzierte Gegner sowie eine nervtötende Speicherfunktion per kryptischem Passwort lassen Schwarzeneggers Namensvetter schnell im Mittelmaß versinken. *tk*

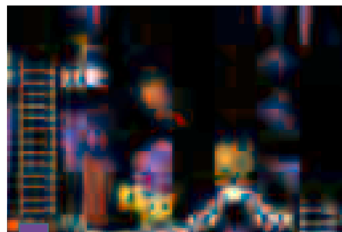
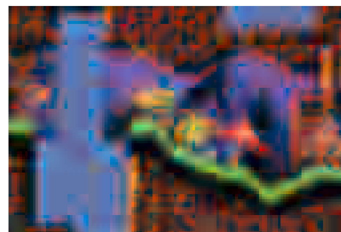
Entwickler: Altron, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 69 %
Sound 67 %
55 % Spielspaß

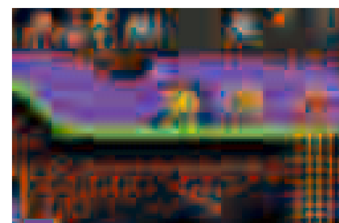
Spielerisch unausgereifte Lizenz-Hüpferei mit niedlicher Optik und nervigen Design-Macken.

The Lost Vikings

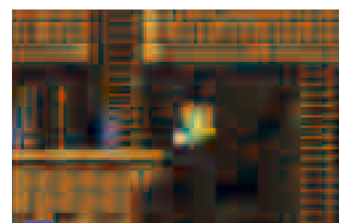
Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum feiern Blizzards legendäre Knobel-Nordmänner ihr Handheld-Debüt: Genau wie im SNES-Original übernehmt Ihr die Kontrolle über ein von Außerirdischen entführtes Wikinger-Trio und ebnet ihm den Nachhauseweg. Eure drei Schutzbefohlenen unterscheiden sich dabei stark voneinander: Während der wieselflinke Erik mit seinem Schädel Wände zerbröselt und als einziger springen kann, greift Muskelprotz Olaf gern auf ein hölzernes Schild zurück. Abgerundet wird der Reigen schließlich vom griesgrämigen Baleog, welcher mit Schwert und Bogen gegen Aliens vorgeht. Wer die insgesamt 35 rätsellastigen Levels überstehen will, macht sich genannte Eigenschaften zu Nutze: Via Schultertaste wechselt Ihr nämlich jederzeit zum gerade benötigten Bartträger und kombiniert so dessen Eigenheiten mit jenen seiner Kumpels. Steht Ihr beispielsweise vor einem Abgrund, hält Olaf seinen Schild in die Höhe und wird auf diese Weise zur perfekten Plattform für Eriks Hüpfkünste. Bloß mit akrobatischen Leistungen ist es freilich nicht getan: Da wollen noch unzählige Schalter umgelegt, Aufzüge bedient, Bomben gelegt, Schlüssel gefunden und Monster vertrimmt werden. *tk*

GBA Gute Freunde kann niemand trennen: Egal ob nun Olaf als Trampolin herhält oder Baleog Knöpfe abschießt (rechts) – Eure Krieger sind aufeinander angewiesen.



GBA Wer hat den roten Schlüssel? Gegenstände verwaltet Ihr im Inventar.



GBA Fliegender Norweger: Olaf nutzt sein Schild auch als Fallschirmersatz.

Entwickler: Blizzard, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.blizzard.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 68 %
Sound 62 %
79 % Spielspaß

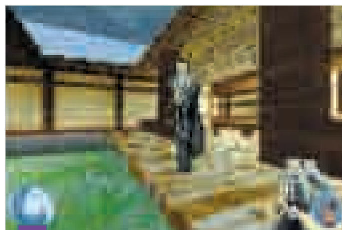
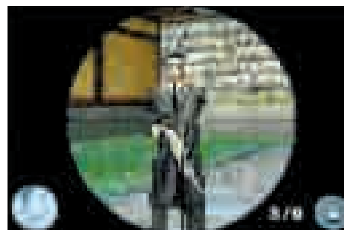
Kompetent umgesetzter Knobel-Klassiker mit manierlicher Optik und beachtlichem Suchtfaktor.

Thorsten Küchler



"Lost Vikings" schickt mich per Zeitmaschine in meine Jugend: Tatsächlich hat das skurrile Abenteuer der Bitmap-Wikinger auch nach satten zehn Jahren kaum an Charme eingebüßt. Optisch inzwischen trotz urkomischer Animationen sowie kunterbunten Szenarien in Würde ergraut, vermag das 'Nur gemeinsam sind wir stark!'-Spielprinzip nach wie vor zu fesseln. Schade nur, dass die Kontrollen dezent störrisch daherkommen und anfangs für plötzliche Bildschirm-Tode sorgen. Zudem hätte man die Macken des Originals ruhig ausbügeln können: Häufige 'Trial & Error'-Passagen respektive Böcke bei der Kollisionsabfrage müssen nicht sein. Gehirnakrobaten, die Abwechslung von gängigen Puzzles suchen, sollten trotzdem eine Reise in den GBA-Norden machen – es lohnt!

007 Nightfire

GBA Tropeninsel, Landhaus und streng bewachte Eisstation – die Settings sind deutlich abwechslungsreicher als das darin herumwuselnde Gegnergesindel.

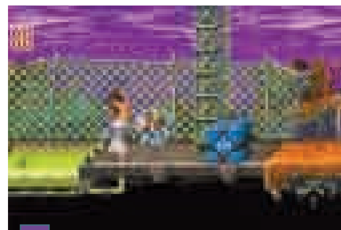
Mit mehrmonatiger Verspätung bekommen GBAler nun die LCD-Variante des 'stationären' James-Bond-Hits "Nightfire" serviert.
Eingebettet in eine Standbilder-Story metzelt Ihr Euch als Doppelnull durch neun verschiedene Schauplätze mit je drei bis vier Untermissionen. Speichern (auf drei Batterie-Slots) dürft Ihr dabei nur nach Beendigung eines ganzen Szenarios. Beißt Ihr zuvor ins Gras, müssen sämtiche Unterlevels nochmals durchkämpft werden. Standesgemäß weiß sich 007 natürlich nicht nur mit MP und Sniper-Gewehr zu helfen, Uhr-Laser und Enterhaken gaukeln auch Taktikeinsatz vor. 'Gaukeln' deshalb, weil's in der Praxis doch meist nur um Ballern auf Pixel-Sprites geht. Leichte Probleme in der Kollisionsabfrage und beizeiten überladene Steuerung (Waffenwechsel im Eifer des Gefechts) machen die optisch nette Knallerei für Fans interessant – alle anderen halten sich an bessere Genre-Alternativen. *cg*

Entwickler: JV Games, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.007.ea.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 72 %
Sound 67 %
68 % Spielspaß

Im Prinzip simples Ego-Geballer, das mit zig Wummen und Gadgets Spieltiefe vorgaukelt.

Dr. Muto




GBA Dr. Muto & Mr. Mouse: In der humanoiden Gestalt des Wissenschaftlers (links) dürft Ihr Feinde via Elektroschock rösten, als Maus erforscht Ihr die Kanalisation.

Nach den dürftigen Heimkonsolen-Versionen verschlägt es den irren "Dr. Muto" nun auf den GBA, ebenfalls mit nur mäßigem Erfolg. Ihr schlüpft natürlich in die Haut des irren Wissenschaftlers, um Euren Heimatplaneten Midway wieder zusammenzukitten – schließlich ging dessen Zerstörung auf Eure Kappe. Mit Eurem pixeligen Alter Ego rennt, springt, klettert und schießt Ihr Euch durch insgesamt vier Welten, immer auf der Suche nach diversen Items wie Isotopen, Genitor-Bruchstücken und DNA. Letztere verleiht Euch die Fähigkeit, in verschiedene Gestalten zu transformieren: Schlüpft als Maus z.B. durch winzige Löcher, erforscht als Fisch Unterwasser-Bereiche und erklimmt als 'Doczilla' schwindelnde Höhen. Klingt nach Abwechslung pur, läuft aber stets aufs Gleiche hinaus: Rumlaufen, Gegenstände hamstern, hie und da verwandeln und den Ausgang suchen – nur für Jump'n'-Run-Junkies auf Turkey einen Blick wert. *os*

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 60 %
Sound 63 %
45 % Spielspaß

Bitmap-Hüpfer von der Stange, dem es an pfiffigen Ideen und Abwechslung fehlt.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche für N64 Turok2: Seeds of Evil, Super Smash Bros. und Donkey Kong64, Preis nach Vereinb.
T. 02871/2393187, 0160/4365248

Ich suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0160/97933018

SEGA

Für Dreamcast: Shenmue2, Horrorspiel, für beide bis 100 Euro.
Tel. 06202/25694 (ab 20 Uhr)

PLAYSTATION

Endgame, Police 24/7, Ninja Assault, einzeln 25-30 Euro, Tekken4, Contra Sh. Soldier 30 Euro.
Tel. 06142/67984 (Michael)

SONSTIGES

Suche für Mega Drive, Super Nintendo oder Saturn Kampfspiel, bitte nur komplett mit Packung und Anleitung.
Tel. 0171/9965412

Suche günstig **für PSone** Clock Tower1+2, Horrorspiele, für N64 Hexen64. Nur Top-Zustand.
Linda Held, Bruchstr. 6, 60594 Frankfurt

Suche Nintendo64 + Dreamcast-Spiele, Dreamcast + N64-Pads, N64-Speicherkarte, PSone + PS2-Spiele. Suche günstiges SNES, NES + Saturn.
Linda Held, Bruchstr. 6, 60594 Frankfurt

Suche **alles über Final Fantasy**, zahle 20-30 Euro für Lösungsbuch für 7+9 (alle). Suche Figuren usw.
Fredrick Lokko, Schißgasse 21, 72820 Sonenbühl/Undingen

VERKAUFE

NINTENDO

N64-, SNES-, PSone-, Game-Boy-Spiele, außerdem Zubehör für SNES & Game Boy. Alles günstig und in gutem Zustand, viele Top-Games.
Tel./Fax. 04191/952559

Rollenspiel **Chrono Trigger (us)** + original Soundtrack für Super Nintendo. Außerdem Final Fantasy2+3 (nur Modul + Anleitung) für Game Boy. Spielezeitschrift Video Games von Ausgaben 6/92 bis zum Ende.
Tel. 0160/92606491 (ab 17 Uhr)



Kein Aprilscherz: Seit dem 1. April 2003 gilt in Deutschland das neue Jugendschutzgesetz, das auch auf den Kleinanzeigenbereich Einfluss nimmt. Ab sofort sind die USK-Altersempfehlungen verbindlich, Ihr dürft also Eure Spiele nur noch an Leute verkaufen, die entsprechend alt sind. Problematisch ist die Regelung bei Oldies ohne USK-Prüfung sowie Importen: Diese dürfen grundsätzlich nur noch an Volljährige verkauft werden, außerdem müsst Ihr als Versender für entsprechende Sicherheitsvorkehrungen wie z.B. Postversand nur gegen Identitätsnachweis sorgen. Die Unsinnigkeit dieser Pauschalisierung seht außer Frage, trotzdem müssen wir Konsequenzen ziehen: Wenn Ihr zukünftig eine Kleinanzeige in der MAN!AC veröffentlichen wollt, übernehmt Ihr die Verantwortung für die ordnungsgemäße Einhaltung aller relevanten Vorschriften.

SEGA

Dreamcast + 14 Spiele (Ikaruga, Rez, Headhunter usw.) + 2 Controller, 2 Memory Cards, 1 Vibrationpack, RGB-Kabel, VGA-Box, alles zusammen 200 Euro.
Tel. 0162/5678945

Dreamcast + 17 Spiele (Soul Calibur, Headhunter) + 2 Controller + 2 VM 250 Euro. NES + 7 Spiele (Prince of Persia, Donkey Kong Classic, Zelda) + Zubehör 90 Euro. Mega Drive + 6 Spiele + Master System 50 Euro.
Tel. 038201/60098 (ab 18:30 Uhr)

Dreamcast-Komplettsammlung, **ca. 80 Spiele** (z.B. Shenmue1+2, 18 Wheeler) + Tastatur + Maus + 3 Joypads + 7 VM + Rumblepack + Gun, Preis VB.
Tel. 0271/2317887 (12-22 Uhr)

Master System: Danan the Jungle Fighter, Dead Angle, Ghostbusters, Global Gladiators James Pond2, Super Tennis, Wimbledon, World Grand Prix, inkl. Porto je 18 Euro.
Tel./Fax. 030/6258637

PLAYSTATION

Verkaufe/tausche PS2, Xbox, Gamecube-Spiele. PS2: Getaway, Ratchet & Clank. Xbox: Amped, Turok Evolution, Splinter Cell. Cube: Res. Evil 0, Pikmin, Metroid Prime, Eternal Darkness, Madden NFL usw., alle original & neuwertig.
Tel. 02551/864787

PSone: Spiele 10-20 Euro und Demos 1 Euro, u.a. Forsaken, G-Police, V-Rally2, auch 120-Block-Memory Card.
Tel. 034659/60335,
Mail: fisch_online@web.de

Kompaktes **Lenkrad für PS2 und PSone**, der Formel 1 nachempfunden, kaum benutzt, VB 35 Euro.
Tel. 05706/390839 (ab 17 Uhr)

Für PS1: Metal Gear Solid, Thrasher je 15 Euro, FIFA 7 + UEFA 98/99 je 8 Euro, 007 Der Morgen stirbt nie 10 Euro, Tomb Raider2 5 Euro, Tekken2 6 Euro, alles für 70 Euro.
SMS: 0160/98122685

XBOX

Xbox-Spiele Sega GT 2002 und Jet Set Radio Future für 35 Euro.
Tel. 0174/9822976

EXOTEN/OLDIES

Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System Game Gear, Saturn, Dreamcast, SNES, NES, N64, PSone, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6259637

Für Neo Geo AES-System: Sengoku3 (jp) kompl. 300 Euro, Spinmaster (us) kompl. 100 Euro, Art of Fighting1 kompl. 60 Euro.
T. 0179/4857718 (Stefan, ab 21 h)

Sega Saturn mit über 30 Spielen, alles Klassiker: Thunderforce1-5, Wonders 3, D&D, Gradius 2, viele seltene Shooter, alles 100% original, Preis 400 Euro.
Tel. 04124/81255 (Alex)

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Home/CD/MVS-Titel**. Biete z.B. King of Fighters, Metal Slug, Samurai Shodown-Reihe und viele jp. Spiele.
T. 0171/6751597 (Timo, ab 18 h),
Mail: info@lbfilm.de

Verkaufe/tausche/kaufe mehr als **100 Arcade-JAMMA-Platinen**, 21 Neo Geo MVS-Module, 1-4 Slot Boards, MAK-Konsole, Neo GEO AES Modulkonsole + 3 Spiele, Memory Card und Joyboard. Mega Drive, Dreamcast, PSone, PS2-Spiele.
Tel. 09261/629282

SONSTIGES

Spiele + Konsolen für PS2, Saturn, Game Gear (etwas leiser Ton), Mega Drive, z.B. Tekken4, Getaway, Red Faction2 (PS2), Soul Calibur (Dreamcast), Story of Thor, Shinobi (Mega Drive).
Tel. 0251/661116

PS2- und Xbox-Spiele, z.B. Getaway, GTA3, Bounty Hunter, Herr der Ringe, Splinter Cell, Blade2, Hitman2 usw. zu fairen Preisen. Verkaufe Dreamcast mit Spielen, z.B. Crazy Taxi, Soul Calibur.
Tel. 0178/4556789

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,75 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2,75 Euro in Briefmarken beilegen (5x 55 Cent-Briefmarke).

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe. Ich verpflichte mich, gemäß dem neuen Jugendschutzgesetz dafür Sorge zu tragen, dass beim Verkauf die Kontrolle des Alters beim Empfänger hinreichend sichergestellt ist.

Bitte ohne Gummi!

Alles was Recht ist, aber diese Grafik mit der Gummipuppe in den Wertungskästen Eures neuen Redaktionsmitglieds Thorsten Küchler ist einfach nur geschmacklos! Normalerweise bin ich niemand, der über Geschmack streiten möchte – aber ich überlege ernsthaft, Euer mir sehr ans Herz gewachsene Magazin nicht mehr zu kaufen. Zwei Ausgaben, und ich kann dieses Bild wirklich nicht mehr sehen! (Und ich will jetzt gar nicht damit anfangen, dass so etwas doch nur den Leuten Argumente in die Arme treibt, die Videospieler für zurückgebliebene Spätentwickler halten, die nie über ihre Pubertät hinausgekommen sind und ein verklemmtes Verhältnis zur Sexualität haben.) Also bitte, bitte, bitte, schafft Abhilfe, denn die neuen Multiplattform-Mags auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt sind inhaltlich keine Alternative zu Euch!

Arne Sommer, via E-Mail

Also wir finden die Redakteurs-Karikaturen durchweg gelungen und ausgesprochen peppig. Bislang gab's auch noch keinen Protest seitens eines Lesers oder einer Leserin. Vielleicht solltest Du die überzeichneten Comic-Figuren nicht ganz so ernst nehmen!

MGS2-Story

Als langjähriger Leser Eurer Zeitschrift melde ich mich hiermit erstmals zu Wort, und würde damit gerne Kritik an Euren Bewertungskriterien hinsichtlich der Story von Videospielen allgemein und "Metal Gear Solid 2" im Speziellen anbringen. Nach Eurer wiederholt negativen Brandmarkung der "MGS2"-Storyline und der entsprechenden jüngsten Formulierung im Bereich 'Leserbriefe' der letzten Ausgabe möchte ich Euch nun wirklich einmal konstruktiv widersprechen. Generell bin ich der Meinung, die Story spielt sowohl im Filmgeschäft als auch immer mehr im Videospielsektor die entscheidende Rolle. Nur sie macht ein Spiel auch nach Jahren noch spielenswert und fordert einem nicht nur reine Reflexe ab, bietet einem nicht nur audiovisuelle, sondern vor allem intellektuelle Unterhaltung, und bindet den Spieler damit erst richtig in den Kontext des Spieles ein. Ein Großteil der Zockergemeinde sieht dies zwar anders, denn für sie ist die Beteiligung des Spielers ganz einfach mit der Zeit messbar, in der er tatsächlich während des Spielens irgendwelche Knöpfchen drückt. Jedoch bindet einen allein die stetige Einflussnahme keineswegs automatisch besser in das Spielgeschehen ein! Mir ist auch rätselhaft, ohne damit jemanden vor den Kopf stoßen zu wollen, wie man sich Jahr für Jahr die Neuaufwärmung eines Fußball- oder Rennspiels kaufen kann, von dem man genau weiß, dass es mit der Ankunft des nächsten oder spätestens übernächsten Teils automatisch zum Sperrmüll wird. Ist es nicht befriedigender, wenn Fortsetzungen miteinander verzahnt sind und auch viele Jahre später zwar ihren audiovisuellen Glanz eingebüßt haben, bezüglich der Story jedoch so jung sind wie am ersten Tag? Man mag mir natürlich nun empfehlen, ich sollte mir lieber Filme ansehen – aber wer kann sich eigentlich anmaßen, die cineastische Entwicklung von Videospielen zu verdammen?
Zu guter Letzt zum eigentlichen Punkt: "MGS2" besitzt eine der genialsten Storylines der Videospielgeschichte, und genau deswegen erschließt sie sich dem Spieler erst nach wiederholtem wie aufmerksamem Durchspielen und der Bereitschaft, wirklich in das Spiel einzutauchen. Natürlich sehe ich förmlich den erhobenen Zeigefinger, eine Story sei stets Geschmackssache und müsste Euch deshalb nicht zwingend so zusagen wie mir, aber genau hier liegt der Hase im Pfeffer: Es ist Geschmackssache, und ich finde es mehr als ungerechtfertigt, das Spiel deswegen derart abzuwerten. Als Bewertungsparameter sollten Euch vor allem Grafik, Sound, Umfang und Präsentation dienen, Ihr solltet jedoch davon abrücken, die kreative Aussage einer Story mit Euren höchst eigenen Meinungen zu bewerten und ein Spiel deshalb derart zu kritisieren. Viele Leute haben lange und hart vor allem an dieser Story gearbeitet, und noch mehr Videospieler auf der ganzen Welt lieben das Spiel "MGS2" sowie die gesamte "MGS"-Reihe genau dafür. Es ist unfair von Euch, das derart zu missachten!

Kevin Berne, via E-Mail

In Deinen Ausführungen steckt ein Widerspruch: Einerseits vertrittst Du den Standpunkt, die Story werde immer mehr zum entscheidenden Bestandteil eines Videospiels, andererseits forderst Du uns auf, die Hintergrundgeschichte nicht in unsere Wertung einfließen zu lassen. Bei Titeln, die maßgeblich durch die Story vorangetrieben werden (z.B. Rollenspiele sowie die meisten Action-Adventures), beeinflusst dieser Aspekt auch künftig das Spielspaß-Rating. Schließlich ist die erzählte Geschichte elementarer Bestandteil und in der Regel auch ein gewichtiger Faktor, der zum Weiterzocken animiert.
Natürlich unterliegt die Beurteilung einer Story in gewissem Maß dem persönlichen Geschmack des testenden Redakteurs (analog zu Film- und Buchrezensionen). Deshalb entscheidet bei Titeln mit kontroverser Handlung nicht ein MAN!AC allein über Gedeih und Verderb. Vielmehr prüfen mehrere Redakteure (mit ziemlich unterschiedlichen Geschmäckern) das Spiel auf Herz und Nieren. Im Falle von "MGS 2" kamen wir alle zu demselben Ergebnis: Die Story ist überladen und gegen Ende hin mit banalen Wendungen à la 'Ich bin noch cleverer als alle anderen Bösewichte und ziehe in Wahrheit die Fäden im Hintergrund' vollgestopft – dies kostete Konamis Spionage-Thriller dann auch den einen oder anderen Prozentpunkt.

MAIL!AC

Spielspaß-Grenzen

Ich hab' mehrere Fragen, werde aber versuchen, mich kurz zu halten. Als erstes geht es um 'Spielspaß'. Da schlechte PAL-Umsetzungen diesen ja angeblich trüben, muss ich zumindest in einem Fall mal Folgendes loswerden: Ich habe "Final Fantasy 10" auf mehreren Fernsehern gespielt, und nirgendwo war das Bild so arg gestaucht wie auf Euren Screenshots damals (oder denen Eurer Konkurrenz) – außerdem fällt das nach einer halben Stunde kaum noch auf (natürlich kenne ich das Japan-Original nicht, dann ärgert man sich bestimmt mehr). Was hingegen auf Dauer ziemlich nervt, ist die asynchrone Sprachausgabe: Die wurde zwar von Euch erwähnt, aber trotzdem kaum bemängelt. Natürlich wollt Ihr mit Eurer heftigen Kritik und vielen Leserzuschriften wohl auch Druck auf Square ausüben, trotzdem macht das Spiel einfach tierisch Spaß und wurde (meiner Meinung nach) einen Tick zu schlecht bewertet. Genau wie beide "GTA"-Teile, die ein unglaubliches Suchtpotenzial haben, da kann ein "MGS" niemals mithalten. Sowieso kommt der Spielspaß zu kurz. Es geht immer um Grafik und Effekte. Es muss nicht immer effektvoll und komplex sein. Der Amiga z.B. mit "Elvira", "Speedball", "Elite", "Pirates", etc. fesselt 1.000 Mal mehr, als ein grafisch perfektes, aber spielerisch schlechtes "FIFA". Und selbst hier hatten "Sensible Soccer", "Kick Off" und "Goal" schon mehr Statistiken, Lizenzen und z.B. Linienrichter, echten Schnee (weißer Rasen) und Matsch oder auch Wind – ohne ein Millionenbudget, das ist echt peinlich.

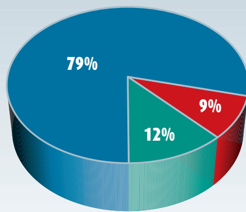
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC MEINUNG NR. 6

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 04/03 ging es um das Thema Film-Umsetzungen. Wir fragten Euch, ob Ihr Euch auf die Versoftung Eures Lieblingsstreifens freut oder ob es Euch davor graust. Hier das Ergebnis:

- A Als echter Fan kaufe ich auch ein mäßiges Spiel.
- B Film-Adaptionen interessieren mich nicht.
- C Hauptsache das Spiel ist gut!

Noch was: Was ist das bei Euch mit dem Sprung von der 91%- auf die 92%-Wertung? Irgendwie ist die 91% grundsätzlich bei Euch die Obergrenze, kann das sein? Beim Maniac Games Guide wird es besonders deutlich: über 70 Hits auf 3 Konsolen, nur 1x 92% ("Gran Turismo 3"). Dafür etliche 89er-, 90er- und 91er-Wertungen. Auf dem Dreamcast war es (glaube ich) nur "Jet Set Radio". Ich finde es gut, dass nicht jeder Titel 95% oder mehr bekommt, soll auch so bleiben. Bloß außer den Nintendo-Ausnahmetiteln ("Mario", "Zelda" oder "Metroid Prime"), knackt grundsätzlich niemand diese Marke, warum eigentlich nicht? Sicher kein Zufall, oder? (...)

Jan Grunow, via E-Mail

! Du hast Recht: Technisch schlampige PAL-Umsetzungen stoßen vor allem Kennern des NTSC-Originals sauer auf (denn nur so fällt ein Geschwindigkeitsverlust überhaupt auf). Auch wenn eine verkorkste PAL-Anpassung den Otto-Normal-Zocker vielleicht wenig stört, haben wir das Recht auf eine kompetente Lokalisierung. Und hier hat Square bei "Final Fantasy 10" eben Mist gebaut: Sowohl technisch (dicke Balken, niedrigere Geschwindigkeit) als auch inhaltlich (nur englische Sprachausgabe) muss sich das bislang ambitionierteste und wichtigste PS2-Rollenspiel Kritik gefallen lassen. Um Dich zu beruhigen: Eine misslungene PAL-Konvertierung beeinflusst zwar die Wertung, jedoch ziehen wir je nach Qualität nur ein bis zwei Prozentpunkte ab.
Ähnlich verhält es sich bei Grafik und Sound: Beides sind wichtige Bestandteile eines Titels und können den Spielspaß durchaus maßgeblich beeinflussen (schon mal "Silent Hill" ohne Ton gespielt?). Allerdings gibt's auch genügend Gegenbeispiele: Die Zerstörungsorgie "Wreckless" z.B. spielt auf der Xbox immer noch in der ersten Grafikliga – dem mäßigen Spaßfaktor hat dies aber nicht geholfen. Deshalb lassen wir Optik und Sound bei jedem Test mit einem individuellen Anteil in die Spielspaßwertung eines Produktes sinnvoll einfließen. Eine mathematische Formel haben wir dafür aber nicht.
Zu der magischen 90er-Marke: Diese Hürde schaffen nur wenige Ausnahmetitel, bei denen (nahezu) alles stimmt. Überschreiten Spiele diese Schwelle, legen wir für jedes Prozentpünktchen nochmals härtere Maßstäbe an – schließlich befinden wir uns dann schon extrem nahe an der Perfektionsgrenze. Bislang kam uns allerdings noch kein Titel unter, an dem wir nichts auszusetzen hatten. Dass sich in diesen Regionen vermehrt Nintendo-Entwicklungen tummeln, ist kein Zufall: Die aktuellen Gamecube-Inkarnationen von "Mario", "Zelda" und "Metroid" definierten schlicht und einfach in ihren Genres den Referenzstatus neu. Sprich: An diesen Titeln müssen sich alle anderen Konkurrenten messen lassen.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Tecmos virtuelle Fleischbeschau "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" hat nach Redaktionsschluss der letzten Ausgabe seine USK-Einstufung erhalten, die wir hiermit nachliefern. "DOAX" trägt den Sticker 'Frei ab 16 Jahren'.

MEA CULPA: Im Import-Test von ".hack: Infection" hat sich die falsche Genrebezeichnung eingeschlichen. Bandais Cyber-Abenteuer ist natürlich ein RPG und kein Rennspiel.

MEA CULPA: Beim Test von "Gunfighter 2 Revenge of Jesse James" hat Colin vor Frust über unfaire Schusswechsel vergessen, die korrekten Grafik- und Soundwertungen einzutragen. Hier die richtigen Prozentverteilungen: Grafik 62%, Sound 60%.



Gute, alte Zeit

Mit dem Artikel 'Aus alt mach neu' (MAN!AC 05/03) habt Ihr bei einem bald 34-jährigen Videospielveteran wehmütige Erinnerungen wachgerufen. Nicht, dass in der alten Zeit grundsätzlich alles besser war, aber zum Teil origineller und durchdachter. Grafik und Sound waren teilweise Nebensache und viele Spiele von damals genießen auch heute noch Kultstatus oder werden gerne mit Hilfe zahlreicher Emulatoren am Leben erhalten respektive neu entdeckt. Das Umsetzen alter Spieleklassiker auf aktuelle Konsolen ist allerdings immer eine sehr gefährliche Angelegenheit. Ihr selbst nennt einige Beispiele in denen sich zeigt, dass neu nicht immer mit besser gleichzusetzen ist. Viele Neuauflagen wurden in den letzten Jahren leider schon voll vermurkst. Im Zeitalter von Konsolen mit atemberaubenden Prozessoren, Grafik- und Soundmöglichkeiten, scheint irgendwie niemand mehr in der Lage zu sein, einfache, simple Spiele aufzupolieren, die 20 Jahre auf dem Buckel haben. Irgendwie ein Armutszeugnis für heutige Programmierer und derern Publisher.
Vollkommen Recht habt Ihr, wenn Ihr gerade den GBA als ideale Plattform für klassische Spiele betrachtet. Statt massenweise schrottige Lizenzprodukte für dieses Gerät auf den Markt zu werfen, sollten die Hersteller gerade hier mal mehr auf Qualität achten. Denn schließlich kann man gerade GBA-Spiele ja nicht als günstig bezeichnen. (...)

Christoph Srebny, via E-Mail

Ich möchte Euch erst einmal gratulieren. Euer Heft, das ich mittlerweile seit eineinhalb Jahren lese, wird immer besser. Ihr seid, entgegen vieler Leserbriefe, objektiv und bewertet jedes System korrekt. Da in der heutigen Zeit viele Freaks ihre Informationen aus dem Internet holen, solltet Ihr Euch mehr mit Reportagen befassen. Denn solche findet man, mit wenigen Ausnahmen, im Internet nicht (...) Ich hätte schon ein paar Ideen für die nächsten Specials. Wie wär's mit den Geschichten von Nintendo, Sega & Co. (...) oder Reportagen über verschiedene Skurilitäten (mir fallen da besonders die vielen Versionen der Sega-Konsolen ein, wie z.B. Wondermega, Nomad, Victor-Saturn und, und, und). Wie dem auch sei. Macht weiter so, denn Ihr seid das einzige noch verbleibende Multiformat-Magazin aus der 'guten, alten Zeit'.

Dominic, via E-Mail



Zeichnung des Monats: Lara-Croft-Huldigung von Robert R. aus Moers.

KNOWHOW

Erste Hilfe für Oldie-Controller



Der Klassiker: Mit dem 'Quickshot' machen alte Ballerspiele immer noch am meisten Spaß.

Neues PS2-Modell

Sony Japan verkauft ab dem 15. Mai eine modifizierte Playstation-2-Version speziell für DVD-Fans: Diese PS2 besitzt einen eingebauten Infrarotempfänger für die beiliegende Fernbedienung, mit der man die Konsole neuerdings auch an- und ausschalten kann. Im DVD-Modus unterstützt die verbesserte Playstation 2 Progressive-Scan via Component-AV-Kabel und spielt außerdem selbstgebrannte und wiederbeschreibbare Film-DVDs.

Online-Update

Mit der amerikanischen Software "Q-Cast Tuner" für 50 Euro verwandelt Ihr Eure PS2 in einen Multimediaplayer für MP3-Musik, MPEG- und Divx-Filme. Internet-Anbindung für PS2 ist aber ein Muss, denn die aktuelle Version des Produkts bietet Q-Cast ausschließlich via Online-Update an. Außerdem unterstützt die Software Film-Streams übers Netzwerk.



Knowhow-Themen im Überblick

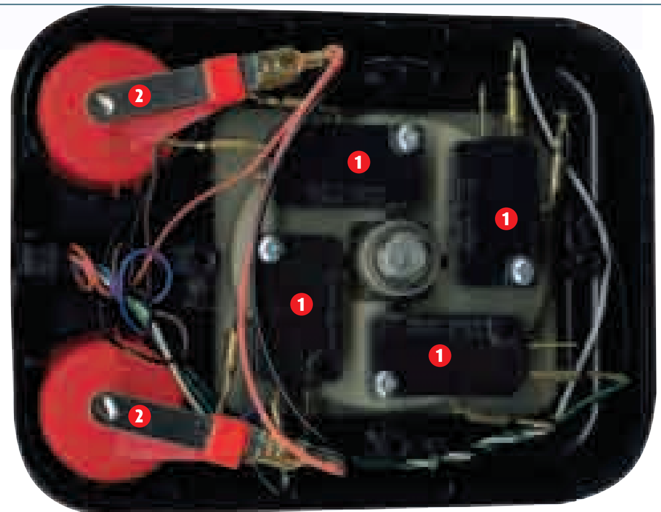
Das Sammeln von alten Konsolen und Spielen ist ein spannendes Hobby – Ihr habt aber ausschließlich mit Hardware zu tun, die nicht mehr hergestellt wird. Eines der empfindlichsten Teile aller Konsolen ist das Joypad oder der Joystick, weil Spieler jahrelang daran gezerrt und auf die Buttons gehämmert haben. Ohne einen funktionierenden Controller ist Eure Spielesammlung aber nahezu nutzlos. Was ist zu tun, wenn das Steuerelement streikt?

Gummiplatten-Technik: Alte Joypads bestehen nur aus wenigen Bauteilen, wie etwa Plastikgehäuse, Kabel, zwei Kontaktplatinen und sechs Gummiplatten mit kleinen Kohlescheiben drin – letztere sorgen für Kontakt, wenn Ihr auf den Gummi drückt. Gleichzeitig sind sie aber auch die einzige Schwachstelle, denn mit den Jahren verlieren sie ihre Leiteigenschaften oder zerbröseln gar. Wer vorsorgen will besorgt sich deshalb gleich mehrere Pads, dann könnt Ihr die Gummiplatten austauschen und so aus mehreren kaputten Controllern einen funktionstüchtigen bauen.

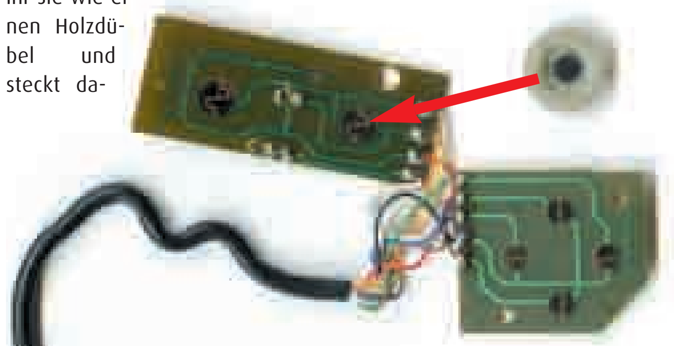
Mikroschalter: Hört Ihr ein leises Klicken, wenn Ihr auf den Feuerknopf drückt oder den Stick bewegt? Dann arbeitet Euer Oldie-Controller mit Mikroschaltern, die Ihr im Elektrohandel (z.B. www.conrad.de) für rund drei Euro nachkauft. Es gibt zahlreiche Modelle: Achtet darauf, dass Schraubenführung und Druckwinkel stimmen. Auch die meisten Arcadesticks funktionieren mit Mikroschaltern. Der berühmteste Controller dieser Bauart ist aber der legendäre Joystick 'Quickshot' (Bild oben), der passt an zahlreiche Homecomputer sowie Master System und Mega Drive.

Bruchstellen: Neben den langlebigen Pads und vielen stabilen Joysticks gibt es einige abenteuerlich konstruierte Oldie-Controller, die Eure Stick-Bewegungen mit Plastikhebeln oder Federmechanismen auf digitale Schalter umsetzen. Je mehr bewegliche Plastikteile es in einem Controller gibt, desto empfindlicher ist er: Eine abgebrochene Plastiknase kann das komplette Zubehör funktionsunfähig machen. Solche Schäden lassen sich zwar kaum stabil reparieren, Ihr könnt aber zumindest Erste Hilfe leisten. Dafür braucht Ihr Sekundenkleber, Nadel, Zange, Feuerzeug und viel Feingefühl: Zwickt die Nadel nach etwa einem Zentimeter ab und erhitzt sie mit dem Feuerzeug. Dann benutzt Ihr sie wie einen Holzdübel und steckt damit die beiden Bruchkanten wieder zusammen – etwas Sekundenkleber fixiert den Metallknochen.

Neue, alte Controller: Oldie-Controller könnt Ihr auch neu kaufen, dafür müsst Ihr allerdings in Restposten und Internet stöbern: Elektro Conrad verkauft im Restpostenkatalog regelmäßig alte Atari-Pads; Controller für PC-Engine und Mega Drive gibt's in Übersee bei www.lik-sang.com. Wer ein neues Super-Nintendo-Pad benötigt, surft dagegen zu Nintendo: Der Consumer Service verkauft das Accessoire für zwölf Euro. *oe*



Das Innenleben des 'Quickshot': Vier Mikroschalter registrieren Joystick-Bewegungen (1), die Feuerknöpfe funktionieren mit gefederten Druckkontakten (2).



Kabel, zwei Platinen für Feuerknöpfe und Steuerkreuz sowie Gummiplatten mit Kohlescheibe: Alte Joypads (hier von Atari) sind meist sehr simpel aufgebaut.

USB Adapter

Ihr wollt nicht länger auf Sonys europäische Online-Offensive warten? Kein Problem: Via 'USB Adapter' verbindet Ihr Eure PS2 mit dem heimischen Breitband-Netz oder Router und schon tretet Ihr gegen internationale Zocker an. Der einzige Haken bei dem Internet-Spaß: Das schwarze Kästchen wird fast ausschließlich von US-Versionen (z.B. "SOCOM" und "Madden 2003") unterstützt. Einzig die "Tony Hawk"-Reihe spielt auch in der PAL-Fassung mit.

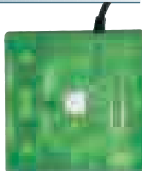


Anbieter:	Gamefreax
System:	PS2
Preis:	ca. 35 Euro

Online-Vergnügen für Import-Experten: Preisgünstiger, simpel zu handhabender Modem-Ersatz, der leider nur mit ausgewählten US-Versionen zusammenarbeitet.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

Xbox VGA-Box



Wer perfekte Bild-Qualität aus seiner Xbox rausholen will, braucht einen VGA-Adapter – so die Theorie. Im Praxistest erweist sich das Zubehör jedoch als Reinfall: Habt Ihr Euren Monitor angestöpselt, den PAL/NTSC-Schalter justiert und die Helligkeit eingestellt, spuckt der giftgrüne Adapter lediglich ein von Schlieren sowie Grieseln gestörtes Bild aus – ein ordentlicher Fernseher bleibt die bessere Wahl.

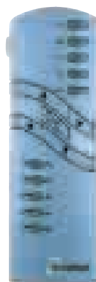
Anbieter:	Gamefreax
System:	Xbox
Preis:	ca. 50 Euro

Überhaupt nicht hochauflösend: Trotz hohem Preis zaubert der VGA-Adapter nur mäßige Bilder auf Euren Monitor – bleibt also lieber bei der TV-Verbindung via RGB.

MAN!AC Wertung ✔✔

Remote Control

Um aus der Flut an PS2-Fernbedienungen herauszustechen, verpackt Brooklyn seinen Signalgeber in Metallic-Blau. Aber nicht nur optisch kann das handliche Zubehör punkten: Dank übersichtlicher Tasten mit straffem Druckpunkt und durchgeschliffenem Controller-Port gibt's nichts zu meckern. Leider fehlen wieder einmal die Sonderfunktion und Treiber des Sony-Originals.



Hersteller:	Brooklyn
System:	PS2
Preis:	ca. 20 Euro

Für den DVD-Genuss geeignet: Hübsche Fernbedienung, die mit sinnvoller Tastenanordnung und solider Verarbeitung gefällt. Auf Zusatzfunktionen müsst Ihr aber verzichten.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

X-Warrior Pad

Speed Link schickt seinen Controller-Krieger ins Xbox-Rennen: Das 'X-Warrior Pad' kommt mit griffiger Gummierung daher, liegt gut in der Hand und ist etwas kleiner als das Microsoft-Original. Zudem verfügt die Steuereinheit über eine praktische Autofeuer-Funktion, die Ihr einer Taste zuweisen könnt. Während die robuste Verarbeitung gefällt, nervt das schlabbrige Digi-Kreuz sowie die winzig geratenen Aktionstasten – dennoch eine ordentliche Alternative.



Hersteller:	Speed Link
System:	Xbox
Preis:	ca. 18 Euro

Gehobenes Mittelmaß: Manierlich verarbeitetes Pad mit nettem Autofeuer-Extra und praktischer Gummierung. Steuerkreuz wie Aktionstasten lassen aber zu wünschen übrig.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR

Multi Scart / AV Switch



Multiplattform-Spieler kennen das Problem: Ob ungenügender Scart-Anschlussmöglichkeiten muss man ständig am Fernsehgerät umstecken. Da kommt Speed Links 'Multi Scart/AV Switch' eigentlich gerade recht, bietet die schwarze Plastikplatte doch drei Scart- sowie zwei gängige Video-Eingänge. Zwischen den einzelnen Signalquellen wird über praktische Druckknöpfe an der Gerätefront umgeschaltet. Passt Euch deren Beschriftung nicht, nehmt Ihr einfach eines der Ersatzschildchen – von Dreamcast über N64 bis hin zu Gamecube sind alle Konsolen auf den Etiketten vertreten. Ebenfalls praktisch: An der Oberseite der Steckerzentrale sind insgesamt zwölf Mulden eingelassen, in die Ihr Eure DVD- respektive Spielepackungen versenken könnt. Dumm nur, dass all diese Annehmlichkeiten durch einen groben Patzer boykottiert werden: Der 'Multi Scart/AV-Switch' verfügt nämlich nicht wie auf der Verpackung angegeben über RGB-beschaltete Eingänge, sondern leitet lediglich das minderwertige Video-Signal an Euren Fernseher weiter – lasst also lieber die Finger davon.



Hersteller:	Speed Link
System:	diverse
Preis:	ca. 20 Euro

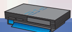
Schade um das tolle Konzept: Eigentlich praktisches Multitalent mit nettem Zubehör, das wegen fehlender RGB-Eingänge leider nur für genügsame Spieler taugt.

MAN!AC Wertung ✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔
3. Basic PS2-Controller	**3. Free Bird**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Logic 3	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** gute Ergonomie und ohne störendes Kabel; leider sehr hoher Preis.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔

LAST RESORT



THE MARK OF KRI

Unbesiegbar:
Übermächtig könnt Ihr über die Feindeshorden hereinbrechen, wenn Ihr Rau unverwundbar macht. Zu diesem Zweck führt Ihr die nachfolgende Kombination im Start-Bildschirm des Spiels aus. Rau wird als akustisches Signal das Wort "Faahu" von sich geben. Jetzt müsst Ihr nur noch die entsprechende Karte in der Cheats-Sektion des Spiels aktivieren.

■ ● ✖ ■ ● ■ ✖ ● ✖ ■ ● ✖

Hundert Prozent gesund:
Ein wahrer Segen ist es für die eherne Barbarenkonstitution, wenn die 'Health Power-Ups' Eure Gesundheit immer auf hundert Prozent bringen. Gebt hierfür den unten stehenden Code im Start-Bildschirm des Spiels ein.

✖ ✖ ✖ ✖ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ●

Unendlich Pfeile:
Über einen nie versiegenden Pfeilnachschub dürft Ihr Euch freuen, sobald Ihr diese Tastenfolge im Start-Bildschirm ausgeführt habt:

✖ ■ ■ ✖ ■ ● ● ✖ ■ ■ ✖

Stärkere Feinde:
Interessant für den Barbaren, der schon alles hat: härtere Gegner! Wie gehabt aktiviert Ihr die Profi-Feinde im Start-Bildschirm, wo Ihr die Tastencombo eintippt.

✖ ● ■ ■ ✖ ■ ● ● ✖ ● ● ✖

Schwächere Feinde:
Die plüschweichen Softcore-Opponenten erhaltet Ihr im Start-Bildschirm mit dieser Tastenkombination:

✖ ● ● ■ ✖ ■ ■ ●

Arena KI ausschalten:
Wenn Ihr Euch gar nicht mehr zu helfen wisst, macht Ihr hiermit Eure Gegner einfach hirnlos:

✖ ● ● ■ ✖ ■ ■ ●



V-RALLY 3

Namen sind alles:
Die Xbox-Version von "V-Rally 3" wartet mit einem besonderen Schummel-Modus auf: Gebt Ihr bestimmte Zahlen- und Buchstabenkombinationen als Namen Eures Fahrers ein, werden Cheats aktiviert. Eine komplette Liste findet Ihr im Anschluss.

Fliegende Autos
210741974 MARTY
Kleine Autos
01041977 BIGJIM
Zerquetschte Autos
25121975 PILOU
Glibber-Autos
07121974 FERGUS
Flache Autos
21051975 PTITDAV
Gezerrte Autos
Gonzales SPEEDY
Realistisches Fahrverhalten
WHEEL REAL

Heliumstimmen:
Winzige Autos und einen Kommentator, der wohl zu lange an der Helium-Flasche genuckelt hat, bekommt Ihr, wenn Ihr keinen Vornamen und folgenden Nachnamen eintippt.
PALACH

Autoshow:
Im Auswahlbildschirm für Eure fahrbaren Untersätze könnt Ihr ins Innere der Karossen blicken: Haltet Ihr den **Analogstick** nach **links** oder **rechts**, öffnen sich die Seitentüren, drückt Ihr nach **vorn**, springt die Motorhaube auf und zieht Ihr nach **hinten**, könnt Ihr in den Kofferraum sehen.



VEXX

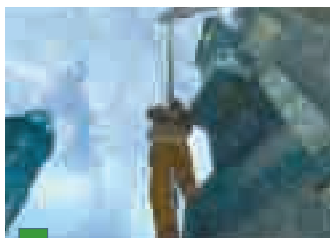
Unbegrenzt Combos:
Um Euer 'Power-Meter' schneller aufzuladen, drückt Ihr bei Standardgegner-Attacken ständig **X**. Spart den vollen Balken dann für besonders eklige Bösewichter.



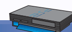
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

Fallkünstler:
Ein einfacher Trick, der eine mächtige Wirkung hat: Falls Doktor Jones über eine zu hohe Klippe springt, drückt Ihr einfach die **R**-Taste, bevor er den Grund erreicht. Der durchtrainierte Archäologe schaltet dann in den Kampfmodus und nimmt keinerlei Schaden.

Peitschen und Feldflaschen:
Ihr könnt mit dem **X**-Knopf nahezu alle Standardgegner entwaffnen. Ein wichtiges Hilfsmittel bei Indies Jagd gegen Nazis und Grabräuber ist seine Feldflasche, aus der er energiespendende Schlucke nehmen darf. Leider kann er sich während des Trinkens nicht verteidigen. Der Trick: Anstatt die **A**-Taste nur anzutippen haltet Ihr sie während des Trinkvorgangs gedrückt. Das verkürzt den Prozess und lässt Euch schneller wieder zuschlagen. Wertvolle Sekunden könnt Ihr so auch beim Auffüllen der Trinkflasche gutmachen.



XB Solche Kletterpartien schrecken Euch in Zukunft nicht mehr!



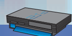
MIDNIGHT CLUB 2

Schwierigkeitsgrad:
Rockstar hat die Einstellung des Schwierigkeitsgrads bei der Fortsetzung zu "Midnight Club" in einem Cheatmenü versteckt. Drückt in den Optionen das Digi-Pad nach unten und sucht Euch dann mit ➔ oder ⬅ den Eintrag 'Cheat-Codes' heraus. Bestätigt mit ✖ . Jetzt könnt Ihr mit den Passwörtern einen von zehn Schwierigkeitsgraden einstellen. Die Skala geht von 0 bis 9. Abschließend müsst Ihr nur noch den Cursor auf 'Accept' stellen und bestätigen. Ein Tonsignal quittiert die korrekte Eingabe. Geschwindigkeit und KI des Gegners werden jetzt angepasst.

howhardcanitbe0
howhardcanitbe1
howhardcanitbe2
howhardcanitbe3
howhardcanitbe4
howhardcanitbe5
howhardcanitbe6
howhardcanitbe7
howhardcanitbe8
howhardcanitbe9



PS2 In diesem Menü verändert Ihr den Schwierigkeitsgrad.



WAR OF THE MONSTERS

Mecha-Sweet Tooth:

Der freundlich kariöse Clown aus "Twisted Metal: Black" gibt sich im Monsterkrieg die Ehre als Gastakteur. Um Mecha-Sweet Tooth zu beschwören, braucht Ihr eine Memory Card, auf der ein Spielstand von "Twisted Metal: Black" lagert. Ihr müsst das Spiel mindestens einmal mit Sweet Tooth durchgespielt haben. Startet mit dieser Speicherkarte "War of the Monsters" und eine Meldung weist Euch auf Sweet Tooths Anwesenheit hin. Jetzt spielt Ihr Agamo und wählt dessen viertes Kostüm aus. Mecha-Sweet Tooth betritt den Ring!

Magmas Meltdown Combo:

Wenn die temporäre Unverwundbarkeit Eures Gegners zur Hälfte abgelaufen ist oder er diese eben erneuert hat, könnt Ihr die unten angegebene, mächtige Attacke auslösen. Um größtmöglichen Schaden zu erzielen, müsst Ihr aber einen Special-Move verbrauchen.

■ ■ ■ ▲ ■ ▲ ■ ▲ ▲+●

Preytors Parasitism Combo:

Auch die überdimensionierte Gottesanbeterin Preytor hat eine Supercombo auf Lager. Hier ist zu beachten, dass Ihr vor dem Combo-Move mit ▲+● eine Parasite-Attacke landen müsst.

■ ■ ▲ ■ ▲ ■ ▲ ▲

Raptros Rage Combo:

Die Rage-Combo dürft Ihr ansetzen, wenn Euer Antagonist gerade die Erde küsst oder eben aufgestanden ist. Der Move verbraucht eine Spezialattacke oder einen 'Red Dot'.

■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ ▲+●

Robo 47 Rumble Combo:

Blechkumpan Robo 47 hat selbstredend auch eine eigene Killer-Combo in petto. Er darf den alles vernichtenden Schlag einsetzen, wenn sein Gegner am Boden liegt. Die zweite Besonderheit: Wenn Ihr den unten angegebenen Move ausgeführt habt, müsst Ihr Euer Opfer mit **L1 + R1** anvisieren und mit ▲ + ● eine finale Atomrakete auslösen.

▲ ▲ ■ ▲ ▲ ■ ■



EVERBLUE 2

Item-Kombinationen:

Ein Fest für Bastler: Scheinbar alles, was nicht niet- und nagelfest ist, lässt sich in Capcoms Adventure-Tauchgang "Everblue 2" zu neuen Gegenständen und Elementen anordnen. Unsere Liste gibt Euch einen Überblick. Die benötigten Zutaten haben wir jeweils in englisch, das Resultat auf deutsch angegeben.

Aspirin
Acetic Anhydride + Acetyl Acid
Magnetit
Beryl Knife + Basalt
Marmor
Beryl Knife + Calcite
Titanerz
Beryl Knife + Gabro
Quartz
Beryl Knife + Granit
Gelbe Farbe
Beryl Knife + Opiment
Mineralwasser
Deep Sea Water + Tourmaline
Rubine
Diamond Knife + Corundum
Kristall
Diamond Knife + Quartz
Zement
Limestone + Gabro
Supertonic Turbo
Mineral Water + Mega-ade 2000
Supertonic Extra
Mineral Water + Mega-ade 40000
Supertonic Dash
Negative Ion Water + Mega-ade 1000
Desinfektionsmittel
Water + Oxidized Alcohol
Wasser mit negativen Ionen
Water + Tourmaline
Mega-ade 1000
Water + Mega-ade 500
Mega-ade 500
Water + Mega-ade 300
Skorpionschwanz
Snake Bite + Killer Spider
Inonenring
Ring + Tourmaline
Royal Ampoule
Negative Ion Eater + Mega-ade 4000
Mega-ade 8000
Deap Sea Water + Mega-ade 4000
Titanlegierung
Vanadium + Titanium Ore
Unendlich Atemluft
Titanium Alloy + Rebreather 10



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Fatality-Moves:

Eine liebgewonnene Tradition der "Mortal Kombat"-Serie darf auch auf dem GBA nicht vernachlässigt werden: Wenn Ihr die Energie des gegnerischen Kombatanten heruntergekloppt habt, führt Ihr (sobald der Schriftzug 'Finish Him' erscheint) die Fatality-Kombination Eures Charakters aus. Das befördert Euren angeschlagenen Gegner höchst brutal und punkteträchtig ins Daten-Nirvana.

Frost
↓ ↓ A
Jax
↑ ↑ A
Kano
← ← → A
Kemshi
↓ ↓ B
Kitana
↓ ↑ A
Kung Lao
→ ← B
Li Mei
↓ ↑ A
Quan Chi
← ← A
Scorpion
→ ← A
Shang Tsung
↑ ↓ ↑ A
Sonya
← ← B
Sub - Zero
↑ ↑ A

Münzen-Segen:

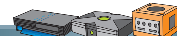
Mit den erkämpften Münzen dürft Ihr im 'Gruft'-Modus diverse Boni freischalten. Gebt das folgende Wort als Profilnamen ein, um 25.000 'Koins' zu erhalten.

KWIKKASH

Shang Tsung Morphs:

Großmeister Shang Tsung darf sich in nahezu alle im Spiel enthaltenen Kampfkünstler verwandeln. Hier findet Ihr die jeweiligen Tastenfolgen.

Frost:	↓ ↓ L
Jax:	→ → L
Kenshi:	↑ ← L
Kitana:	↓ ↑ L
Li Mei:	↑ ↑ L
Quan Chi:	← → ←
Sonya:	↓ → L
Sub-Zero:	↑ ↓ L



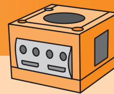
MINORITY REPORT

Cheat-Menü:

Eine solche Menge an Cheatcodes hätten selbst die schwimmenden Precogs aus Spielbergs bedrückender Zukunftsvision nicht voraussagen können. Benutzt die Codewörter einfach im Cheat-Menü des Spiels. Ihr könnt es vom Hauptbildschirm aus oder im Optionsmenü anwählen.

Unverwundbarkeit
LRGARMS
Levelauswahl
PASSKEY
Levelwarp
QUITTER
Alle Combos
STRAPPED
Maximale Munition
MRJUAREZ
Maximaler Schaden
SPINACH
Extra Energie
BUTTERUP
Als Clown spielen
SCARYCLOWN
Als Verurteilter spielen
JAILBREAK
Als GI spielen
GNRLINFANTRY
Als Lizard spielen
HISSSS
Als Moseley spielen
BIGLIPS
Als Nara spielen
WEIGHTGAIN
Als Nikki spielen
HAIRLOSS
Als Roboter spielen
MRROBOTO
Als Superheld spielen
SUPERJOHN
Als Zombie spielen
IAMSODEAD
Freies Zielen
FPSSTYLE
Schmerzarenen
MAXIMUMHURT
Panzerung
STEELUP
Baseballschläger
SLUGGER
Lumpenkasper
CLUMSY
Zeitlupenfunktion
SLIZOMIZO
Hüpfende Menschen
BOUNZMEN
Endsequenz ansehen
WIMP

SKIES OF ARCADIA LEGENDS



Alle Rankings:
Die ehrenvollen Titel, mit denen Ihr Euch in "Skies of Arcadia Legends" brüsten dürft, haben einen feinen Nebeneffekt. Sammelt alle Auszeichnungen und schaltet damit diverse Goodies frei: So dürft Ihr Euch zum Beispiel mit Vigoro, dem schwarzen Piraten messen, findet die versteckte Waffe Sky Fang oder entdeckt zwischen Schrein- und Sailor-Insel ein neues Eiland. Eine Anleitung, wie Ihr sämtliche Ehrenbezeichnungen erhaltet, findet Ihr in diesem Kasten. Den ersten Titel bekommt Ihr, wenn Ihr am Anfang des Spiels alle Eure Crewmitglieder versammelt.

Der Battle Lord:
Sobald Ihr 2.500 Monster erledigt habt, dürft Ihr Euch Kriegslord nennen. Um Euch über den Zwischenstand Eurer Jagd zu informieren, müsst Ihr die Insel Hamachou ansteuern.

Der Extravagante:
Ihr braucht eine Million Goldstücke und alle Luxusgüter, die Ihr für Euer Schiff kaufen könnt. Im einzelnen sind dies:

in Nasrad zu kaufen:
Intercom
Erweiterte Küche
auf dem Ixa'takan Schwarzmarktschiff:
Bodenheizung
Befindet sich Kalifa in der Party, hinterlässt Spinnenmonster Alania den:
Luftfilter
in Yafutoman kaufen:
Yafutomanischer Alkoven
Befindet sich Kalifa in der Party, hinterlässt Raja das:
Soundproofing
in Nasrad zu kaufen:
Intercom
auf der Insel Crescent zu kaufen:
Teures Rad
Kronleuchter
Roc der Riesenvogel hinterlässt mit Kalifa in der aktiven Party eine:
Holzpuppe

Fischerkönig:
Fangt mehr als 1.000 Fische. Ihr müsst sie jedoch nicht im Inventar aufbewahren.

Himmels-König:
Ihr müsst zwölf Kämpfe mit beliebigen Schiffen gewinnen und alle vier Riesenmonster bezwingen.

König der Entdecker:
Ihr müsst alle 88 Entdeckungen machen und 90 Prozent der versteckten Schätze finden.

Kopfgeldjäger:
Erledigt alle acht Kopfgeldjagden und streicht die Belohnung dafür ein.

Der legendäre Vyse:
So dürft Ihr Euch nennen, wenn Ihr alle Entdeckungen gemacht, alle Schätze gefunden, alle Kopfgeldjagden abgeschlossen und die Pistol/Maria-Sidequest gelöst habt.

▪▪▪ MAN!AC ▪▪▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (2 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



IKARUGA

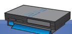
Chain Meter:
Drückt während des Spiels einfach die **Z**-Taste, um Euch einen Chain-Messer unter die Anzeige Eures Chain-Status zu zaubern.



DAKAR 2

Alle Autos:
Um sämtliche fahrbaren Untersätze des Spiels freizuschalten, müsst Ihr diesen Cheatcode eingeben.
SWEETAS

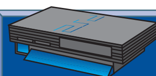
Alle Strecken:
Alle Strecken von "Dakar 2" dürft Ihr befahren, wenn Ihr in der Cheat-Eingabe das folgende Wort benutzt.
BONZER



WILD ARMS 3

Japanischer Titelsong:
Ein Cheat für die wahren Otakus: Drückt die unten angegebene Tastenkombination während des Ladevorgangs ganz am Anfang des Spiels. Dann ertönt der Titelsong der Fantasy-Western Mixtur auf japanisch.
L2 + R2 + L1 + R1 + ✖ + ▲ + ■ + ●

Charakter-Gallerie:
Wird die **Select**-Taste während eines Dialogs gedrückt, zeigt ein kleines Porträt den Sprecher.



PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
DEVIL MAY CRY 2	
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8212CE BCA99C80
Feuerwaffen aufgerüstet	FE447AEE BCA99B92
	CE446B4C BCA99C84
	CE446B4E BCA99B84
Schwerter aufgerüstet	FE447AE9 BCA99B92
	CE446B46 BCA99C84
Schnelleres Spiel	0E446C12 BCA99972
(L2 + ↑)	DE9F6A06 F8AEDB83
Hypermodus	0E446C12 BCA99942
(L2 + ↓)	DE9F6A06 F8AEDB43
Zeitlupe	0E446C12 BCA99902
(L2 + ←)	DE9F6A06 F8AED983
Normalgeschwindigkeit	0E446C12 BCA99962
(L2 + →)	DE9F6A06 F8AEDA03
ein Schlag tötet Gegner	DE8FFF7E F8AA9BDD
	DE8FFF7A F0CA1163
	DE8FFF06 E0AB1A82
	DE8FFF02 D0DA9B85
	DE8FFF0A 00AB9B83
	DE8FFF12 C4AFF171
	DE859B2E C4AC9A63
alle Item-Files	DE4474C2 BBA89A82
	DE4474CE BBA89A82
alle Gegner-Files	DE446B06 BBA89A82
	DE446B02 BBA89A82
Schrumpfen mit L3	DE8FFFFE F8AC9BDE
Wachsen mit R3	DE8FFFFA 4C0C2D1F
	DE8FFF86 E0AD9B7E
	DE8FFF82 CC0D9B88
	DE8FFF8E E0AA0B83
	DE8FFF8A E0AD9B80
	DE8FFF96 E0AA1B83
	DE8FFF92 D00D9B8B
	DE8FFF9A F8AC9BDD
	DE8FFFA6 480D1223
	DE8FFFAE BC2ABBA4
	DE8FFFAA 680D1223
	DE8FFFB6 680D1227
	DE8FFFB2 680D122B
	DE8FFFBE C4B1C77E
	DE8FFFBA E0AC9B84
	E9E43DA C4AC9A43
Dante-Kostüm 2	CE44742E BCA99F84
Dante-Kostüm 3	CE44742E BCA9A184
als Trish spielen	CE44742E BCA99D84
als Sekretärin spielen	CE44742E BCA9A284
als Lucia spielen	CE44742E BCA99C83
Lucia-Kostüm 2	CE44742E BCA9A084
Lucia-Kostüm 3	CE44742E BCA99E84
unendlich Energie	DE4487DE E3B8C292
unendlich Devil Trigger	DE447B82 E3B8C292
unendlich Sprung	CE447BA8 BCA99C84
Herzamulett	FE446B44 BCA99B84
TENCHU WRATH OF HEAVEN:	
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8D94E2 BCBA0572
Tesshu freischalten	C177C9E6 BCA99A82
Portal Mission freischalten	C177CF56 BCA99B83
Mission 1 freischalten	C177CE96 BCA99B83
Mission 1 Layouts	C177CE90 BCA99B83
Mission 2 freischalten	C177CEA6 BCA99B83
Mission 2 Layouts	C177CEA0 BCA99B83
Mission 3 freischalten	C177CEB6 BCA99B83
Mission 3 Layouts	C177CEB0 BCA99B83
Mission 4 freischalten	C177CE46 BCA99B83
Mission 4 Layouts	C177CE40 BCA99B83
Mission 5 freischalten	C177CE56 BCA99B83
Mission 5 Layouts	C177CE50 BCA99B83
Mission 6 freischalten	C177CE66 BCA99B83
Mission 6 Layouts	C177CE60 BCA99B83
Item auswählen, dann Select+ ↑ drücken	
99 Items Slot 1	0177FD78 BCA99A71
	C177D2D0 BCA9ABE6
99 Items Slot 2	0177FD78 BCA99A71
	C177D2DC BCA9ABE6
99 Items Slot 3	0177FD78 BCA99A71
	C177D2D8 BCA9ABE6
99 Items Slot 4	0177FD78 BCA99A71
	C177D2E4 BCA9ABE6

Zelda The Wind Waker


Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

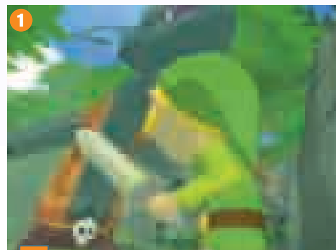
Link rettet seine Schwester aus Ganondorfs teuflischen Krallen, unser Player's Guide zeigt dabei nur die nötigsten Aufgaben: Schaut Euch immer gut um, plündert Vasen und sucht nach versteckten Kammern.

Die Entführung

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Heldengewand
1	Heldenschwert
1	Heldenschild
1	Fernrohr
1	Futterbeutel
4	roter Rubin

Ihr startet auf Präludien, der Heimatinsel Eures Helden. Nachdem Euch die Schwester aufgeweckt hat, klettert Ihr die Leiter runter und besucht Eure Oma im Haus ganz rechts – sie gibt Euch das Heldengewand. Anschließend lasst Ihr Euch im ersten Stock des mittleren Hauses die Steuerung erklären, dann eilt Ihr zurück zur Schwester auf dem Aussichtsturm. Sie gibt Euch das Fernrohr. Zoomt damit zum Briefkasten vor Omas Haus (Stufe 9) und wartet bis der Postadler abhebt, dann blickt Ihr nach oben in die Wolken: Eine Gestalt plumpst in den Feenwald! Den Weg dorthin könnt Ihr aber nur mit dem Schwert freiräumen. Besteht die beiden Trainingsrunden bei Vadder Orca im Erdgeschoss des mittleren Hauses, dann überreicht er es Euch. Sprintet über den Pass auf den Berg, zerschneidet die Büsche und hüpft über die Brücke in den Wald. Dieser besteht aus drei Abschnitten, im zweiten besiegt Ihr einen Wächter und kriecht durch den hohlen Baum – dort warten 30 Rubine. Im dritten Abschnitt überraschen Euch zwei Monster (1) aus der Luft, mischt sie auf und plaudert mit Kaptain Tetra. Auf dem Rückweg ins Dorf passiert das Unglück: Eure Schwester wird von einem Adler in die verwunschene Bastion entführt (2) ! Bevor Ihr sie mit dem Piratenschiff verfolgt, solltet Ihr einige Schätze abräumen: Fangt die drei Schweine im Dorf und werft sie in das Gehege beim obersten Haus, für jedes kassiert Ihr 30 Rubine. Über Zaun und Trogdach klettert Ihr in den Speicher des Hauses, den versteckten Raum im Haus ganz links erreicht Ihr durch einen Geheimgang. Die Rubine und Vasen auf den Regalen könnt Ihr auf den Boden schubsen, rollt gegen die Wand darunter. Mit den ergatterten Moneten schwimmt Ihr zum Handelsschiff links neben dem Piratenschiff (3) : Kauft die Tasche und beide Sorten Futter. Damit könnt Ihr in Kerkern Mäusehändler anlocken und Möwen steuern – ideal für Suchspiele! Oma (4) überreicht Euch abschließend den Schild, dann stecht Ihr in See.


NGC Hinterhalt: Weil Ihr noch nicht blocken könnt, schlagt Ihr sofort zu.


NGC Vor der Nase weggeschnappt: Auf der Brücke zum Feenwald wird Eure Schwester von einem mächtigen Adler entführt – der Postbote weiß, wohin er fliegt.

Unter Piraten

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Beutetasche

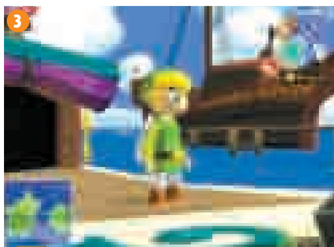
Plaudert mit allen Matrosen und eilt dann unter Deck zum Bug des Schiffes: Hier zeigt Euch der Schatzmeister wie Ihr an Seilen schwingt. Probiert es gleich aus und schwingt über die Plattformen (5) auf die andere Seite des Raums - Ihr habt etwa eine Minute, dann verschwinden die Plattformen und Ihr müsst zurück zum Start. Schnappt Euch die Beutetasche aus der Kiste und klettert anschließend hoch in den Aussichtskorb: Am düsteren Horizont erscheint die verwunschene Bastion.

Verwunschene Bastion

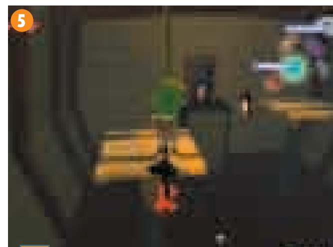
Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1/4	Herzcontainer

Bei der harten Landung verliert Ihr Euer Schwert, so ein Pech! Um die Wächter und Suchscheinwerfer zu

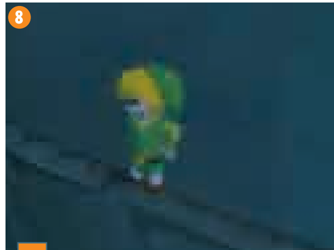

NGC Der erste Laden: Klettert an Deck des linken Schiffes und tretet ein.


NGC Ist das Schild verschwunden? Nein, Eure Oma hat es nur versteckt.

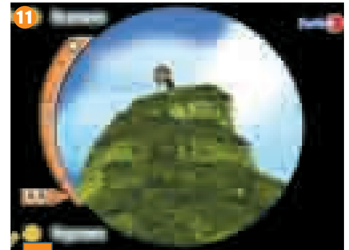

NGC Leichte Aufgabe: An den Laternenseilen schwingt Ihr zur Schatztruhe.


NGC Knastausbruch: Hinter der Vase entdeckt Ihr einen Geheimgang.


NGC Kämpft nur mit dem B-Knopf, sonst schleudert Link den Knüppel.


NGC Auf den schmalen Simsen müsst Ihr Euch gegen die Wand drücken.


NGC Schiebt die Kiste beiseite, um den Gang zur Kamera zu finden.


NGC Der Zwerg versteckt sich auf dem Baum, tretet heftig gegen den Stamm!

passieren, stülpt Ihr Euch deshalb Holztonnen über den Kopf und bewegt Euch nur, wenn keiner hinguckt. Werdet Ihr dennoch erwischt, werfen Euch die Wachen in die Zelle. Aber keine Sorge, Ihr könnt ausbrechen: Klettert auf den Tisch und springt aufs Regal, hinter der Vase führt ein Gang in die Freiheit 6.

Die verwunschene Bastion besteht aus dem Hauptturm und drei Wachtürmen mit Suchscheinwerfern: Diese müsst Ihr ausschalten, bevor Ihr Eure Schwester befreit. Eilt durch das Hoftor ins Weinlager und dann nach rechts bis in den letzten Raum – hier landet Ihr auch, wenn Ihr aus der Zelle ausbrecht. Drückt rechts neben dem Gitter den Schalter und plündert die Schatzkiste. Klettert nun in die erste Etage, von hier gelangt Ihr auf die drei Wachtürme: Sucht auf jedem Turm die Vase mit den Keulen und vermöbelt 7 je einen Wächter. Anschließend kraxelt Ihr in die erste Etage des Hauptturms, die Außentreppe und schmale Simse 8 führen Euch direkt zur Zelle. Davor wartet eine Wache, schnappt Euch Euer Schert am Boden und mischt sie auf 9! Doch die Rettung misslingt, denn der Adler packt Euch am Kragen und trägt Euch zum Schiff nach Port Monee.

Port Monee

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Segel
1	Tingleceiver
1	Foto-Box
1	Seekarte
1/4	Herzcontainer

Auf der Windmühleninsel kauft Ihr das Segel beim Eskimo an der Theke und besucht den verzweifelten König. Helft ihm, leiht Euch aber keine Rubine. Lauft rechts an der großen Mühle vorbei in den Hintereingang beim Elvis-Fan: Drückt den Schalter hinter den Vasen, dann bekommt Ihr die Seekarte und den Tingleceifer – mehr dazu im Kasten. Kraxelt über den Tisch nach oben, schiebt die Kiste beiseite 10 und kriecht in den Gang dahinter. Haltet Euch rechts und umgeht die Rattenfallen, dann gelangt Ihr zur Kamera. Verlasst das Gebäude, eilt zum Fotografen und zeigt ihm die Kamera, dann präsentiert er Euch seine Galerie. Gegenüber der Schule könnt Ihr Euch bei einer Runde 'Schiffe versenken' erholen. In der Schule trefft Ihr die Lehrerin, die Euch auf die Suche nach den ganz kleinen Strolchen schickt – Ihr findet sie auf dem Platz vor der Schule. Die vier Frechdachse verstecken sich: Sucht auf dem Baum beim Briefkasten 11, der Klippe 12 hinter dem Bombenladen, hinter dem Busch rechts von der Treppe zum König und dem Stein beim Elvis-Fan. Habt Ihr sie entdeckt, müsst Ihr sie mit der Rollattacke fangen. Bei der Lehrerin gibt's dafür eine Belohnung, außerdem tauscht sie von nun an Schmetterlingsamulette gegen Extras. Klettert die Leiter an der Rückseite der Windmühle hoch und stampft auf den Schalter, dann schwimmt Ihr zum Schiff und stecht in See – folgt einfach Pfeil und Bojen zur Drakonia-Insel.

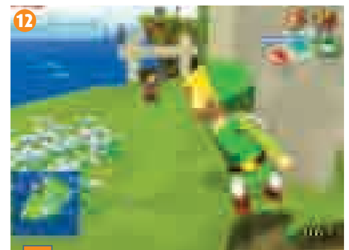

NGC Endlich habt Ihr das Schwert wieder: Mit ein paar kräftigen Hieben vertreibt Ihr die Wache vor der Zelle Eurer Schwester – doch Ganondorf erwartet Euch bereits!

Insel Drakonia

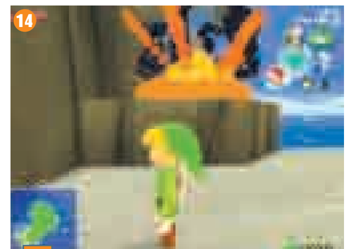
Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Taktstock des Windes
1	Lied des Windes
1	Glasflasche
1	Posttasche
1	Vaters Brief

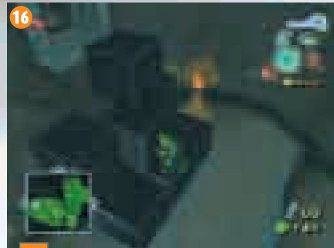
Am Strand erhaltet Ihr den Taktstock, damit ändert Ihr die Windrichtung. Lauft durch den Tunnel und schwimmt zu der kleinen Insel 13: Auf dem unversehrten Felsen entdeckt Ihr das Lied des Windes, lernt es auswendig und plaudert mit dem Windgott. Mit dem GBA könnt Ihr den Felsen links neben dem Tunnel sprengen und die Schätze in der Höhle darunter abräumen. Nun steigt Ihr den Berg hinauf zum Orni-Volk: Sprengt die Felsen 14 auf dem Pass mit den Bombenfrüchten oder dem GBA. In der Gipfelhalle plaudert Ihr mit den Adlern, die sich über den Drachen Valoo beschweren und Euch die Posttasche schenken. Im Postamt könnt Ihr mit dem Sortieren von Briefen ein paar Rubine verdienen. Holt Euch bei Melodie den Brief, dann sprecht Ihr mit ihrem Freund Komori. Ihr trefft Melodie nun im Hof unter der kaputten Brücke: Passt den Wind ab und werft Sie auf der anderen Seite der Brücke in die obere Etage – dafür bekommt Ihr eine Flasche. Füllt sie am Brunnen mit Wasser und klettert die Brücke zurück nach oben. Mit dem Wasser gießt Ihr die Bombenpflanzen, dann sprengt Ihr den Felsen in der Mitte des Brunnens. Die Halle füllt sich mit Wasser, Ihr schwimmt auf die andere Seite. Folgt dem Gang und sprengt am Lavabecken die Statuen, damit sie eine Felsbrücke bilden. Folgt der düsteren Treppe ins Drako-Sanktuarium.


NGC Zur Klippe hinter dem Bombenladen führt ein schmaler Absatz.

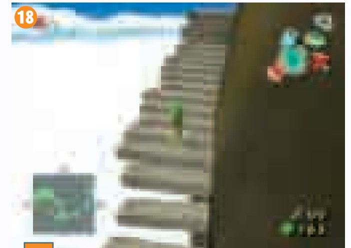

NGC Rein ins kühle Nass: Zur Insel mit dem Windlied müsst Ihr schwimmen.


NGC Mit den Bombenpflanzen sprengt Ihr die Felsen auf dem Pass.


NGC Wartet die Flammen ab und klettert dann schnell nach oben.


NGC Hinter der mittleren Kiste in der zweiten Reihe entdeckt Ihr Rubine.


NGC Diebische Elster: Im Vogelnest liegt der Schlüssel für die Tür.


NGC Jetzt aber schnell: Die Treppe bricht unter Euren Füßen zusammen.

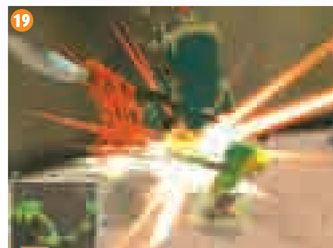
Drako-Sanktuarium

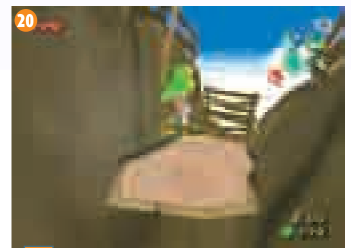
Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Greifhaken
4	kleine Schlüssel
1	großer Schlüssel
2	Schatzkarten
1	Herzcontainer
1	Dins Deamont

In der Eingangshalle entdeckt Ihr drei Statuen: Zieht die linke nach vorn, dann die mittlere nach links. In der nächsten Halle mischt Ihr die Wachen auf und klaut eine Fackel, die Ihr an einem Feuer entzündet. Nun könnt Ihr auf dem obersten Plateau die beiden Holzstapel anbrennen, dann erscheint die Kiste mit dem Schlüssel. Im nächsten Raum schnappt Ihr Euch einen Stein und schmettert ihn durch die Bretterwand. Folgt den Holzterrassen durch den Lavaraum zur Hängebrücke – das Bruchstück überquert Ihr, indem Ihr auf dem Felsvorsprung unten den Quader aus der Wand zieht. Am Ende der Hängebrücke sprengt Ihr den Felsen, anschließend gelangt Ihr in einen Raum mit Wasservasen: Werft sie in die Lava, dann bilden sich für kurze Zeit kühle Plattformen. Holt die Karte aus der Kiste und nehmt die Tür in den dunklen Gang. Schnappt den Säbel aus der Vase und zerschlagt damit den Verschlag, dahinter entdeckt Ihr einen Schlüssel. Der Pfad führt Euch auf eine unerforschte Klippe im Brückenraum: Werft einen Stein auf die Bomben links an der Wand und eilt weiter ins Freie – das Tor öffnet Ihr mit dem Schalter rechts. Sprintet über die Hängebrücke und vermöbelt den Wächter, dann klettert Ihr die Leiter nach oben. Achtet dabei auf die züngelnden Flammen 15.

Oben angekommen mischt Ihr den Geier auf, der Euch eine Goldfeder hinterlässt. Folgt dem Pass nach oben, tapst und hangelt die Bretter entlang zur Bombe. Werft sie runter zum Felsen, springt hinterher und betretet den Kistenraum. Schiebt die oberste Kiste zur Seite, dann zieht Ihr an der mittleren Kiste in der Reihe darunter 16 – dahinter findet Ihr Schätze. Klettert die Kisten nach oben, dann über den beweglichen Stein links auf das Plateau: Schnappt Euch eine Fackel, entzündet und werft sie gegen den Holzverschlag auf der anderen Seite – Ihr entdeckt den Schlüssel für die Tür. Flitzt die Stufen nach oben und öffnet mit dem Schlüssel aus dem Vogelnest 17 die Tür. Im dunklen Gang sucht Ihr mit einer Fackel das Glücksamulett, vertreibt unterwegs die Fledermäuse. Sprintet durch die Tür und über die Hängebrücke in den Raum mit den zwei Fackeln, entzündet sie und schnappt Euch die Schatzkarte. Im nächsten Raum zerstört Ihr alle Vasen und besiegt die Wachen, erst dann öffnet sich die Tür. Eilt weiter und werft eine Wasservase auf den Feuerskorpion, dann bleibt er stehen und Ihr könnt mit einer Combo nachsetzen. Eine weitere Vase schleudert Ihr auf die Lavafontäne, so baut Ihr einen Aufzug nach oben. Sprintet ins Freie, dann über die Treppe 18 zur Knastarena – hier besiegt Ihr zwei schwache und 19 den fetten Wächter. Plaudert mit der Königstochter, sie schenkt Euch den Greifhaken. Lauft den Pfad seitlich der Arena hoch und schwingt die Stangen entlang zur Holzwand 20. Zerstört sie, springt auf die Plattform unten und schwingt weiter nach links zum Brückenraum. Holt Euch eine Fackel und entzündet


NGC Voll drauf: Die drei Wachen erledigt Ihr mit offensivem Kampfstil.


NGC Schwingt mit dem Analogstick mit, sonst verfehlt Ihr die Plattform

Mehr Extras mit dem Advance



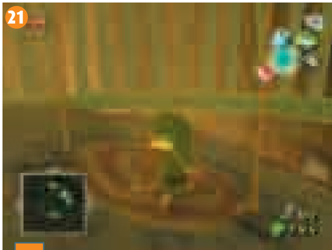
Karte, Kompass und Analyse:
Mit dem Tingleceiver ruft Ihr Tingle jederzeit zu Hilfe, er unterstützt Euch mit Hinweisen und zeigt die nahe Umgebung mit Karte und Kompass. Mit Cursor und A-Taste könnt Ihr Gegner und besondere Gegenstände analysieren, Tingle verrät einige Geheimnisse!

Geheime Kerker und Minispiele:
Auf jeder Insel entdeckt Ihr geheime Abschnitte und Minispiele, die Ihr nur mit Tingle-Assistenz findet: In Port Monee sucht Ihr z.B. alle Holzbänke, dafür gibt's eine Belohnung.

Sprengt jeden Stein:
Mit dem B-Knopf legt Ihr auf dem GBA Bomben, diese explodieren anschließend auf dem TV (unten rechts) – jede Explosion kostet zehn Rubine. Ihr könnt so Feinde angreifen und geheime Abschnitte finden.



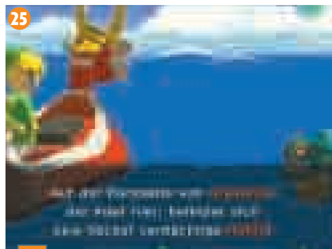

NGC Das grüne Auge ist die verletzliche Stelle des Lavamonsters: Erst werft Ihr ihm den Drachen aufs Dach, dann stecht Ihr mitten in sein Sehorgan.


NGC Ein Rundumschlag trifft alle drei Halteseile auf einen Streich.

die Seile der Brücke, dann klappt sie nach unten. Springt runter, öffnet die Kiste und sprintet durch die Tür zum Aufzug: Zerschneidet mit dem Rundumschlag die Seile (21), so gelangt Ihr zum Tor unten. Hüpft über die Plattformen zur Leiter. Oben entdeckt Ihr ein verschlossenes Tor und die große Halle: Hängt Euch an den Haken an der Decke (22), dann öffnet sie sich. Im nächsten Raum schwingt Ihr am Haken, haltet die R-Taste gedrückt und lenkt dann nach rechts. Über weitere Plattformen und Haken gelangt Ihr in die Halle mit dem Feuerskorpion: Haut solange drauf bis er sich einkringelt und legt ihn auf den Schalter, damit die Flammen um die Kiste verschwinden – schnappt Euch den Schlüssel zum Obermotz! Eilt zurück zum ersten Plateau nach der Arena und lauft durch die Tür: In der grünen Höhle schwingt Ihr zur Treppe (23) und plündert dann links und rechts die Kisten, der große Schlüssel öffnet das Tor oben. Ihr gelangt in die Halle unter dem Drachen, ein gigantischer Tausendfüßler (24) erscheint. Zielt mit dem Haken auf den Schwanz des Drachens an der Decke und schwingt über das Monster, dann plumpst ihm der Drache auf den Kopf. Nach drei Treffern wechselt das Monster seine Taktik, schleudert ihm nun den Haken mehrfach ins Auge. Nach dem Sieg holt Ihr Euch den Herzcontainer, via Teleporter gelangt Ihr zurück zum Strand. Verabschiedet Euch, spielt das Windlied und schaltet auf Nordwind (Pfeil


NGC Seid vorbereitet: Auf der Treppe überraschen Euch Feuerskorpione.


NGC Den Schalterhaken findet Ihr direkt über dem Lavabecken.


NGC Steuert den Fisch an, er markiert einen Schatz auf der Karte.

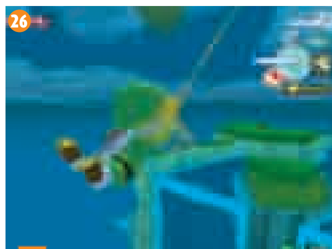
nach Süden). Mit dem Boot brecht Ihr auf nach Tanntopia: Unterwegs trefft Ihr auf einen Fisch, der Euch die Lage eines Schatzes verrät (25). Haltet außerdem nach einem hölzernen U-Boot Ausschau, in dem Ihr eine zweite Flasche findet.

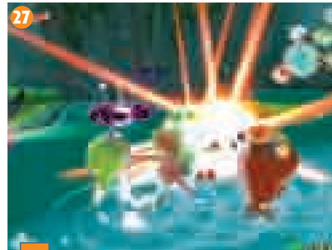
Tanntopia

Wichtige Schätze

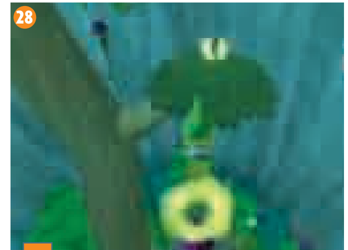
Anzahl	Gegenstand
1	Deku-Blatt
2	Schatzkarten
1	Tannglühwürmchen

Euer Boot legt in Tanntopia an, gleich nebenan könnt Ihr im Schiffsladen einkaufen. Folgt dem Pfad nach oben und bekämpft die Piranhapflanzen: Erst springt Ihr sie an, dann schlagt Ihr ihnen den Kopf ab. Mit dem Greifhaken schwingt Ihr Euch am Ast (26) auf den Wasserfall. Hüpft bis zur obersten Plattform und reflektiert das Geschoss des Octopus mit dem Schild – ein Treffer genügt, dann verschwindet er. Schwingt Euch


NGC Um den Wasserfall zu erreichen, braucht Ihr viel Schwung.


NGC Die Schleimer hüpfen wild durcheinander, wirbelt mit Eurem Schwert!

am Ast fast senkrecht über der Plattform zum obersten Pool und sprintet in die Höhle.
Folgt dem Fluss stromaufwärts, die Wasserfälle klettert Ihr einfach hoch. Um den Deku-Baum schwirren Tannglühwürmchen: Ihr könnt eines mit der Flasche fangen und beim König von Port Monee gegen die Foto-Box Deluxe tauschen, damit füllt Ihr die Minitendo-Galerie. Besucht außerdem den Zauberer in der Höhle vor dem Gesicht des Deku-Baumes, gegen vier Samen der dämonischen Pflanzen braut er Euch einen Heiltrunk. Bestaunt den Deku-Baum, der von buntem Schleim gepiesackt wird – mit einer Rolle gegen seinen Stamm holt Ihr die Biester runter, dann setzt es eine gehörige Tracht Prügel (27). Zum Dank ruft der Deku-Baum die Waldgeister, doch die fröhliche Runde wird von einer schrecklichen Nachricht unterbrochen: Waldgeist Markorus ist in den verbotenen Hain gestürzt, auf zur Rettung! Der Deku-Baum schenkt Euch ein Blatt, mit dem Ihr zum Hain fliegen könnt – leider liegt es ganz oben auf einem Ast. Sprintet hinter den Baum und hüpft in die lila Knospe, die Euch ge-


NGC Das Deku-Blatt entdeckt Ihr auf dem höchsten Ast des Baumes.

rade nach oben katapultiert: In der Knospe richtet Ihr die Kamera auf die nächste Knospe aus, dann lenkt Ihr beim Absprung nach vorne. Nach vier Knospen erreicht Ihr eine Blätterplattform: Stellt Euch etwas nach rechts, zielt mit dem Haken auf die nächste Knospe und steuert dann gerade nach oben – Ihr entdeckt einen Ast, an dem Ihr zur Knospe schwingt. Nach drei weiteren Katapultsprüngen erreicht Ihr das Deku-Blatt (28). Von einer nahen Plattform ruft Euch ein Waldgeist, schwebt mit dem Blatt zu ihm. Durch die Höhle gelangt Ihr auf ein steinernes Sprungbrett: Eilige Spieler schweben erst zu der Insel links (29) und dann zum Hain-Eingang – dabei müsst Ihr den Wirbelwind abpassen, der Euch hoch in die Lüfte bläst. Ihr könnt aber auch nach Norden zur Minitendo-Galerie oder zur Schatzkarte auf der Insel im Südwesten fliegen – entscheidend ist nur der Wind und den kontrolliert Ihr mit dem Taktstock. Falls Ihr daneben fliegt, lasst Euch mitten ins Meer fallen: Ihr startet dann wieder an der Absprungstelle. Wie's im verbotenen Hain weiter geht, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC. *oe*


NGC Wartet bis der Wirbelwind direkt vor der Insel ist und fliegt dann los: Mit vollem Magiebalken erreicht Ihr die Insel – Magienachschub findet Ihr im Gras.

Den ersten Teil der Komplettlösung könnt Ihr unter 0190/829076220 per Fax abrufen (1,86 €/Min)

Tenchu Wrath of Heaven

Playstation 2

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Endspurt in die Festung des Bösen, dort braucht Magier Tenrai eine Abreibung: Diesmal macht sich Tesshu aber rar, er besucht nur zwei der letzten fünf Levels.

Der Friedhof

Rikimaru

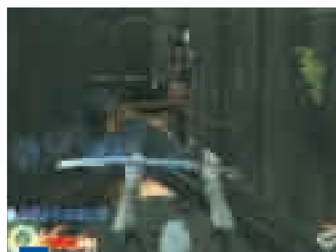
Ihr startet beim Schmied ❶, folgt den Pfaden und Höhlen im Uhrzeigersinn einmal rund um den Friedhof und bekämpft Zombies, fliegende Köpfe und Bogenschützen. Dabei verliert Ihr laufend Energie und werdet geheilt, wenn Ihr einen Gegner bezwingt: Beeilt Euch also! Bei der alten Hütte ❷ überraschen Euch zudem Feuerspucker, umkreist sie und fallt ihnen in den Rücken. Folgt der roten Linie durchs Labyrinth ❸ und sprintet in den Wald ❹.

Ayame

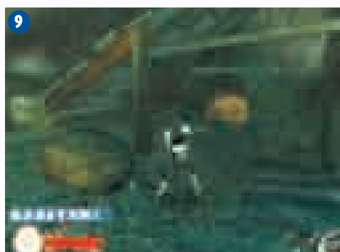
Vom Wald ❹ eilt Ihr gegen den Uhrzeigersinn zu den Yoto-Klingen ❺. Eure Säbel können den Zombies nichts anhaben, flitzt flink zu den fünf Siegelsteinen ❻ und zerstört sie. Schnappt Euch das Schwert ❺ am Haus und besiegt den Riesensamurai: Flüchtet vor seinem Blutregen und greift erst an, wenn er zum Schlag ausholt.

Tesshu

Nehmt den selben Weg wie mit Ayame, Ihr braucht diesmal aber keine Siegelsteine zu zerstören. Vorsicht bei der Flucht vor den unverwundbaren Zombies: Doktor Tesshu ist wesentlich langsamer als seine beiden Kollegen.



PS2 Energie-Notstand: Gemütliches Abwarten könnt Ihr Euch nicht leisten.



PS2 In der südlichen Wand unter der Holzbrücke entdeckt Ihr zwei Geheimgänge mit Extras: Einer führt zum Wasserbad und der zweite zum Labyrinth im Westen.

Bambuswald

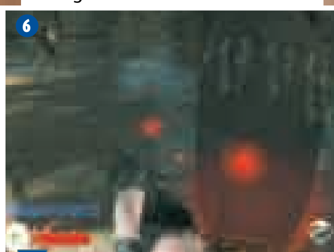
Rikimaru

Um sich die falsche Ayame ❼ vorzuknöpfen, muss Rikimaru ❽ vom Start erst nach Westen schleichen, dann durch den Gang unter der Holzbrücke ❾ nach Norden. Dabei könnt Ihr verschiedene Pfade nehmen und Euch in heißen Quellen ein erholendes Bad gönnen. Mit ihren schnellen Dolchschlitzern ist Ayame ein besonders gefährlicher Gegner für Rikimaru: Bleibt auf Abstand, wenn sie Wurfpfeile schleudert, wehrt ihre Combo ab und nützt die Pause danach für den Gegenangriff.

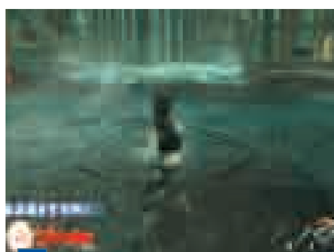
Ayame

Ihr startet auf der Holzbrücke ❾ und schleicht Euch zum Entführer ❼. Dabei begegnen Euch nur simple Samurais und auch der Obermotz am Ende des Waldes ist einfach zu besiegen, denn Ayame startet ihr Abenteuer in diesem Level: Es gibt reichlich Felsen, klettert hoch und überrascht die Wachen von oben.

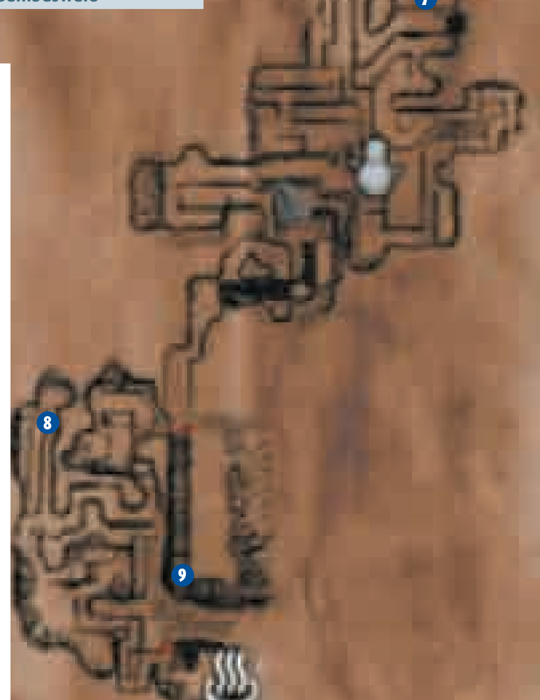




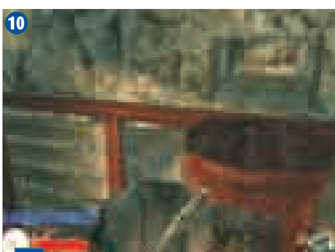
PS2 Die Siegelsteine erkennt Ihr an den roten Lichtern, die um sie kreisen.



PS2 Im Wasserbecken ganz im Süden könnt Ihr Euch heilen: Taucht unter!





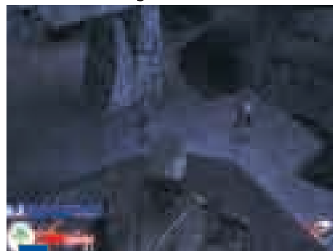


PS2 Grau in Grau: Der Schacht über der mittleren Säule ist gut getarnt.

Buddha-Tempel

Rikimaru

Bringt den Mönch um die Ecke und kraxelt in den Schacht über dem mittleren Balken (10). Folgt den Gängen zum Tempel (11) und klettert dabei immer nach oben, dann könnt Ihr ihn nicht verfehlen. Die vielen Mönche sind zwar schwache Kämpfer, aber gute Wächter – oft blicken sie noch mal über die Schulter, nachdem sie Euch den Rücken zugewandt haben. Gefährlich sind einige Gruben, in die Ihr fallen könnt. Am Tempel trefft Ihr drei Bosse, nehmt Euch das flinke Mädel zuerst vor und dann den Wrestler. Den kräftigen Bären müsst Ihr nicht besiegen.



PS2 Präzisionsangriff: In der Halle behaltet Ihr mehrere Gegner im Auge.

Ayame

Obermotzduell: Bo-Kämpfer Gandha ist langsam, aber kräftig (12). Ihr könnt seinen Stichen und horizontalen Schlägen leicht ausweichen, dann eine Combo ansetzen. Flüchtet anschließend, sonst packt er Euch am Kragen! Anschließend nehmt Ihr denselben Weg wie mit Rikimaru und schnappt Euch im Tempel (11) das Juwel des Himmels.

Tesshu

Ihr kämpft gegen Gandha im Tempel, dabei müsst aber noch vorsichtiger sein als mit Ayame (11). Nehmt viel Anlauf, hüpft mit dem Doppelsprung in seinen Rücken und schwingt die Fäuste – dann geht Ihr wieder auf Distanz. Nach dem Sieg verlasst Ihr den Tempel, folgt also Rikimarus Pfad in entgegengesetzter Richtung.

Tenrai-Burg Teil 1

Rikimaru und Ayame

Folgt dem linearen Pfad vom Eingang (13) zu Tenrais Arena (14). Unterwegs überrascht Ihr Mönche und Ninja-Mädels, nehmt Euch dabei besonders vor den Mönchen mit den Giftblasrohren in Acht! Kuckt Euch gut um, Ihr findet einige Extras. Den Kick-Experten Tenrai setzt Ihr mit Sprengsätzen und vehementen Angriffen unter Druck, damit er sich



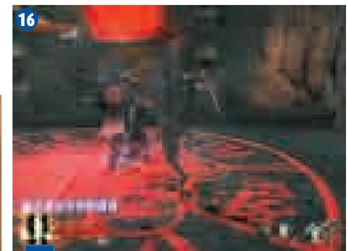
PS2 In den verwinkelten Gängen benötigt Ihr sämtliche Kamera-Modi.

nicht heilen kann. Seine Tritte könnt Ihr leicht abwehren – blockt aber nicht zu lange, sonst greift er Euch.

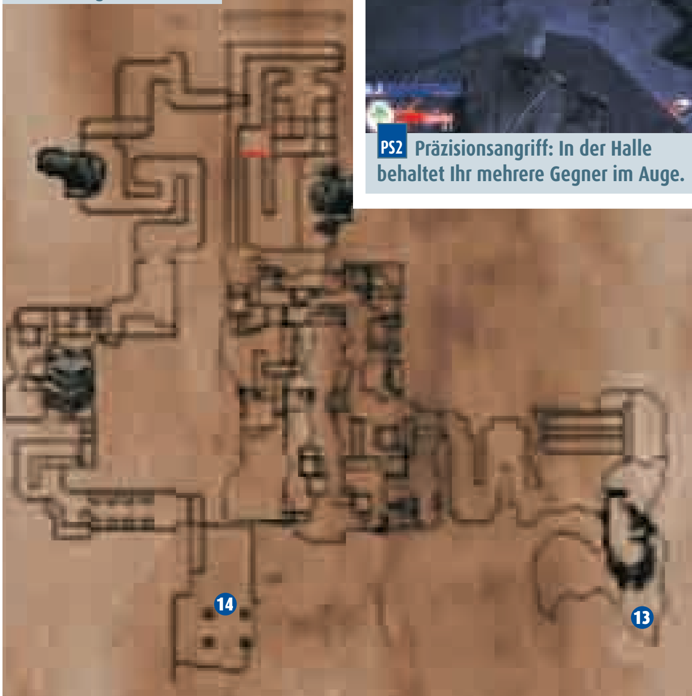
Tenrai-Burg Teil 2

Rikimaru und Ayame

In der Ninjahütte packt Ihr jede Menge Heiltrank in die Tasche, Ihr werdet ihn besonders im Finale brauchen. Auch in diesem Level geht Ihr den linearen, gut bewachten Pfad (15) zum Obermotz (16): Folgt einfach den Gängen und klettert immer nach oben. Den Zauberer bekämpft Ihr gleich viermal, er schleudert Pfeile und zaubert Felsen: Weicht mit Sprüngen und Haken aus und nützt die Pause nach dem Zauber für den Gegenangriff. Ihr dürft voll drauf kloppen, weil er kaum Nahattacken beherrscht. In der zweiten Runde gewinnt er, dann wird er schwach. *oe*

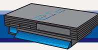


PS2 Schlagfauler Zauberer: Spielt im Finale Eure Schnelligkeit aus.





Silent Hill 3


Playstation 2

Mit Tipps, Rätsellösungen und Boss-Guide führen wir Euch durchs düstere Silent Hill, das einige grausige Überraschungen für Euch parat hält. *ts*

TIPPS & TRICKS

Tipps

Orientierungslos?
Gerade in der U-Bahn-Station und der Kanalisation verliert man ohne Karte schnell die Orientierung. Um nicht ständig im Kreis zu laufen, solltet Ihr Euch immer konsequent an der rechten (oder linken) Wand halten und dort alle Türen öffnen. So erforscht Ihr automatisch einen ganzen Abschnitt.

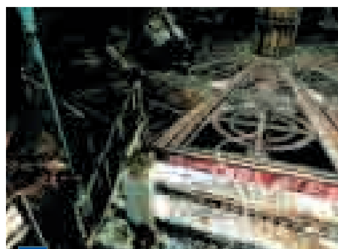
Ausweichen heißt die Devise
Anstatt alles zu bekämpfen, solltet Ihr lieber Munition sparen und Monster umgehen. Bereiche, die Ihr öfters besucht, solltet Ihr trotzdem säubern.

Was guckst Du?
Praktisch: Heather dreht ihren Kopf automatisch nach Gegenständen, wichtigen Hinweisen oder Türen. Lasst Euch dann einfach von ihrer Blickrichtung leiten.

Schussweste
So verlockend die Schussweste auch ist, benutzt sie nur für Boss-Kämpfe. Ohne Weste könnt Ihr einfach schneller rennen und ausweichen.

Rätsel

Die Lösungen beziehen sich auf den 'normalen' Schwierigkeitsgrad – manche Puzzles variieren allerdings bei 'Einfach' und 'Schwer'.


PS2 Benutzt die Kette am Raketen-Karussell und der verrosteten Tür.

Einkaufszentrum

Shakespeares Anthologie
Die fünfteilige Schmöker-Reihe findet Ihr im Buchladen auf dem Boden. Reiht die Bücher richtig aneinander, um vier Zahlen auf dem Buchrücken zu erhalten. Mit der Kombination kommt Ihr schließlich durch die Hintertür des Ladens.

Tür mit Sichel und Vertiefung
Um die Tür zu öffnen, braucht Ihr die Walnuss aus dem Schmuckladen, die Ihr in den Schraubstock spannt. Den Mondstein, der aus der Schale herausfällt, setzt Ihr in die runde Vertiefung der Tür ein.

Insektenbekämpfung
Um an den nervigen Plagegeistern vorbeizukommen, schaltet Ihr erst den Ventilator im Raum davor ab. Im Insektenraum mischt Ihr nun das Spül- und das Reinigungsmittel für eine ätzende Überraschung. Aktiviert dann erneut den Ventilator, um die tödliche Giftwolke wieder zu beseitigen.

U-Bahn

Schrotflinte
Der Weg zur Schrotflinte führt durch ein Tor mit Kette zum Bahnsteig zwei. Löst die Verriegelung mit dem Nussknacker aus dem Müllhaufen (zwischen Bahnsteig eins und zwei). In der U-Bahn am Bahnsteig findet Ihr dann die Waffe nebst Munition.

Pumpen-Maschine
Um die Maschine an der unbekannten Bahnstation zu aktivieren, braucht Ihr Kerosin, das Ihr im Heizgerät nebenan findet und mit der leeren Weinflasche (aus dem Müllhaufen) transportiert.

Tödliche Tentakel
Um dem Tentakel, das Euch in die Tiefe zieht, beizukommen, besorgt Ihr Euch den Fön aus dem Raum mit den Müllcontainern. Beim Tentakelraum schließt Ihr den Fön an die Steckdose an und brutzelt damit das Biest im eigenen Saft.


PS2 Für mehrmaliges Durchspielen winken große Wummen und abstruse Kostüme: Neben dem "Silent Hill"-Outfit steht gar ein 'Prinzessin Herz'-Kleidchen bereit.

Hilltop Center

Aufzug (3. Stock)
Benutzt den Wagenheber aus dem Autoteilebüro im 5. Stock, um den Aufzugspalt zu öffnen. Nun setzt Ihr noch das Seil aus der Schublade (Tanzsaalbüro) ein, um in den 2. Stock zu hangeln.

Museumsbild (5. Stock)
Der Titel des Bildes verrät schon einiges: 'Flamme reinigt alle'. Dazu benötigt Ihr die Schweineleber aus dem Kühlschrank des Cafés (1. Stock), das Oxydol und Streichhölzer aus dem Konferenzraum (5. Stock). Werft die Leber mit dem Oxydol in den Eimer vor das Bild und zündet das Ganze an.

Lebensversicherungs-Schlüssel
Den Schlüssel findet Ihr in einer Dose im Getränkeautomaten im vierten Stock. Werft dazu die Silbermünze vom Tisch gegenüber ein.

Krankenhaus

Zahlenkombination (2. Stock)
Der Hinweis an der Wand kann zu einiger Verwirrung führen. Das verzwickte Zahlenrätsel bezieht sich auf den Zahlenblock links an der Tür: Die dritte Zahlenstelle ist die kleinste. In der obersten Reihe befindet sich nur eine Stelle, damit ist sie die kleinste (nämlich die Dritte). Wenn wir die 3 zugrunde legen, ist die zweite Stelle die 6. Die vierte Stelle muss kleiner als 5 sein (da die erste doppelt so groß sein muss und es keine Zahl größer als 9 gibt). Aber sie muss größer sein als 3 (die dritte Stelle): Bleibt nur noch die 4. Folglich ist die erste Stelle 8. Das Ergebnis ist 8634.

Koffer (Raum M4)
Um den Koffer zu öffnen, braucht Ihr die Uhrzeit des Weckers daneben. z.B: 0408 für 04:08 Uhr.

Treppenhaus-Schlüssel (Raum C4)
Um an den eingeklebten Schlüssel zu

gelangen, müsst Ihr ihn einfach mit Nagellackentferner aus dem Umkleideraum (2. Stock) lösen.

Zahlenkombination (3. Stock)
Die Kombination steht hinter dem Regal in der Gerümpelkammer im Keller. Da Ihr aber nicht hinter das Regal kommt, macht Ihr einfach ein Foto mit der Sofortbildkamera (aus dem Koffer).

Hängeschloss (3. Untergeschoss)
Die vier Zahlen entnehmt Ihr den Leichentüchern. Das Bild an der Wand zeigt Euch den Raum von oben mit den Positionen der Liegen und der dazugehörigen Reihenfolge. Ihr bekommt den eingeäscherten Schlüssel, den Ihr im Erdgeschoss beim Tagesraum benutzt.

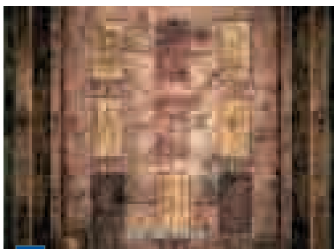
Altar
Füllt zunächst die Plastiktüte (aus dem Umkleideraum im 2. Stock) mit dem Blut aus dem Behandlungsraum (Eimer unter der hängenden Leiche) und leert sie auf den Altar im Raum C4.

Lakeside Amusement Park

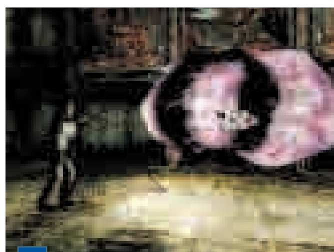
Souvenirs
Durchsucht gründlich den Souvenirladen. Dort findet Ihr Munition, Heilmittel, den Achterbahnschlüssel und einen Speicherpunkt.

Eingerostet
Die benötigte Kette findet Ihr bei der Tribüne des Musicals. Befestigt das eine Ende der Kette an der Säule des Raketen-Karussells. Das andere Ende an der zugerosteten Tür. Setzt nun noch das Karussell mit dem Hebel im Häuschen in Gang. Voilà!

Märchenstunde
Im Märchenhaus bekommt Aschenputtel natürlich den roten Schuh (von der Musical-Bühne), während Schneewittchen den Puppenkopf



PS2 Hinweise für das Tarot-Rätsel findet Ihr in der Zeichenmappe am Bett.



PS2 Einfache Beute: Haltet beim Spaltwurm immer genug Abstand.

(aus dem Speicherraum zuvor) erhält. Nun könnt Ihr durch die Tür links hinten weiter.

Pferdekarussell
An einem Pferd findet Ihr einen Hinweis. Der Spruch bezieht sich natürlich auf die Pferde, die Ihr mit einer Nahkampfwaffe knüppelt, bis sich keines mehr bewegt.

Kirche

Tarot-Rätseleien
Sucht die fünf Tarot-Karten, die Ihr dann an der südlichen Tür in Alessas Zimmer (im Keller) befestigt. Die Zeichenmappe gibt Aufschluss über die Anordnung. Keine Reihe enthält drei Karten ("Da ist etwas in jeder Reihe drin, drei würden einfach nicht passen"). Der Gehängte kommt unten in die Mitte ("... der kopfstehende Mann tief unter Grund, rechts und links von ihm niemand"), der Mond oben rechts hin ("Hoch am Himmel der Mond steht, voll oder halb bevor er untergeht"). Den Narr platziert Ihr unter den Mond ("Wie eine Krone funkelt Licht über des verrückten Clowns Gesicht"), das Auge der Nacht oben links ("Rechts lass' unbewacht! Es ist zu Deiner Linken, so handle mit Bedacht"). Die Hohepriesterin kommt schließlich unter das Auge der Nacht in die mittlere Reihe links ("Warum Ihr blickt den Himmel, zur Nacht niemals schlaft sondern immer wach?").

Bosse

Spaltwurm
Das eklige Kriechtier zwängt sich durch sechs Kanalschächte und schnappt mit dem riesigen Maul nach Euch. Haltet einfach Abstand, stellt Euch schräg vor ihn und beschießt mit Eurer Pistole seinen offenen Mund. Je nach Schwierigkeitsgrad ist bei einem halben bis drei Magazinen der Ofen aus.

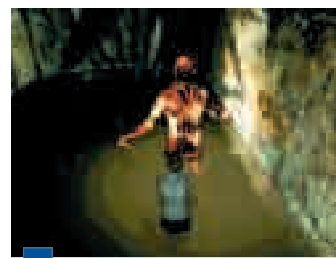


PS2 Klingen-Metzger: Der Missionar überrascht mit schnellen Schwertangriffen – sobald er loslegt, greift Ihr ihn am besten von der Seite oder hinten an.

Missionar
Dieser gefährliche Metzger ist überaus wendig und kann Euch mit seinen scharfen Klingen schwer zusetzen. Bleibt deshalb immer in Bewegung – rennt am besten im Zickzack, nicht im Kreis, sonst schneidet er Euch den Weg ab. Sobald er zu einem Schlag ausholt (was Ihr auch hören könnt), ballert Ihr ihm mit der Schrotflinte einen vor den Latz. Vorsicht: Wenn Ihr vor ihm steht, kann er Schüsse abwehren – greift besser von der Seite oder von hinten an.

Leonhard
Diese lahme Mumie taucht die meiste Zeit im Wasser – behaltet ihn dabei immer im Auge. Sobald er auftaucht, haltet Euch hinter ihm und ballert eine MG-Salve in seinen Rücken. Um dem Frankenstein-Verschnitt den Rest zu geben, könnt Ihr ihn im Wasser auch noch mit dem Katana oder dem Stahlrohr niederknüppeln. Meidet aber unbedingt seine kraftvollen Angriffe.

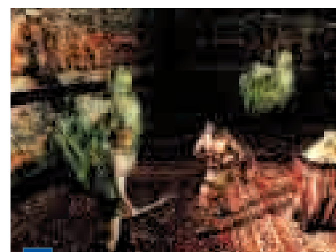
Alessas Erinnerung
Nun begegnet Ihr Eurem bösen Ich, das auch noch über dieselbe Bewaffnung verfügt. Erste Möglichkeit: Ihr haltet Abstand, wenn Euer Spiegelbild mit einer Nahkampfwaffe angreift. Beschießt sie dann mit einer Feuerwaffe. Benutzt die Pferde als Deckung, sobald sie ballert (gilt besonders fürs MG). Simpler und effektiver tötet Ihr im direkten Schlagabtausch: Schaltet Albtraum-Heather mit Katana oder Stahlrohr auf und duckt Euch (Quadrat-Taste), sobald



PS2 Der langsame Leonhard kann viel Blei und Schläge einstecken.

das Biest zur Attacke ansetzt. Euer folgender Konterangriff trifft garantiert! Lasst das Gegenüber auf keinen Fall zum 'Schuss' kommen, denn nur Hiebe sind gefahrlos abzuwehren.

Der Gott
Der Claudia-Mutant malträtiert Euch mit Feuerwänden in der Arena, denen Ihr geschickt ausweichen solltet. Besser ist es aber, das Ding nicht zum Zug kommen zu lassen. Schießt mit der Pistole darauf, bis es den Kopf und Oberkörper senkt. Ballert nun mit Eurer stärksten Waffe auf den Kopf oder bratet ihm mit der Katana eins über. Aber Vorsicht: Kurz darauf wird das Unding mit dem Arm nach Euch schnappen. Vergesst nicht, Euch zu heilen. Viel Glück!



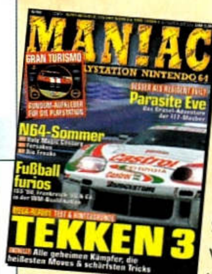
PS2 Euer böses Ich besitzt dieselbe Bewaffnung wie Ihr.

MANISCHER MOMENT!



Rohrkrepierer: Dank fehlendem Auspuff klingt Ulrichs Fiat nun wie ein Ferrari.

Wenn sich hoher Besuch in der MAN!AC-Redaktion ankündigt, wird ob fehlender Alternativen der hauseigene Chauffeur-Dienst aktiviert. So kam auch der "Freedom"-Macher Martin Guldbaek nach seiner Stippvisite in den Genuss, sich vom Kollegen Ulrich zum Meringer Bahnhof kutschieren zu lassen. Die Freude über dessen schickes Punto-Cabrio währte jedoch keine 200 Meter: Dort verabschiedete sich nämlich mit lautem Scheppern der lädierte Auspuff von Herrn Steppbergers blauem Flitzer. Aber halb so schlimm: Das verrostete Teil war schnell eingesammelt, und unser Gast erreichte noch seinen Zug gen Heimat – gute Reise!



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Als hätten wir's geahnt: Das Editorial von MAN!AC 06/98 beschäftigte sich auf skeptische Weise mit den Online-Ambitionen der Hardware-Hersteller – selbst Nintendo wollte ins Netz! Während uns der Verkauf von Atari an Spielzeughersteller Hasbro (wurde später von Infogrames übernommen) ein Special wert war, überschattete Namcos dritte "Tekken"-Klopperei den Importteil: Auf sechs Seiten konntet Ihr nachlesen, warum der Prügel-Hammer eine 90%-Wertung verdiente. Besser noch schnitt die PAL-Fassung des Ur-"Gran Turismo" ab: 92% für Sonys Rasertraum. Und brandaktuell waren wir schon damals: Dass "Tomb Raider" 2001 ins Kino kommen sollte, wussten MAN!AC-Leser schon drei Jahre vorher.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Sometimes the only way to fight evil is to become it.
Lara Croft Tomb Raider – The angel of darkness

Was tut Frau nicht alles, um wieder ins Gespräch zu kommen: Dieses blutgetränkte US-Inserat soll Eidos' Abenteurer-Ikone Lara Croft trotz biblischer Verschiebungen auf erwachsen trimmen. Hoffentlich wirkt sich die Imagekorrektur auch tatsächlich aufs Spiel aus – wenn's denn irgendwann erscheint.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Colin Gäbel (cg)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk) • Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Thomas Stuchlik (ts)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 35 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "The Legend of Zelda" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 7/2003

erscheint am 4. Juni

Videospiel-Mekka im Mai: Die Electronic Entertainment Expo (Bild) lockt sämtliche Hersteller nach Los Angeles – und MAN!AC ist wie immer hautnah dabei. So werden wir uns trotz Massenandrang zum Capcom-Stand durchkämpfen und den Horror-Hammer **Resident Evil 4** unter die Lupe nehmen, bei Microsoft erste spielbare Eindrücke des Ego-Krachers **Halo 2** sammeln, mit **Gran Turismo 4** eine Proberunde drehen sowie Hardware-Pläne von Nintendo & Co. analysieren – die ein oder andere Überraschungsmeldung inklusive. In der verwaisten Redaktion trudelt unterdessen der PS2-Import des SNK-Ballermanns **Metal Slug 3** und die Test-Fassung vom SciFi-Abenteuer **RTX Red Rock** ein. Auch für Infogrames' sündhaft teure Kinoversoftung **Enter the Matrix** ist die Stunde der Wahrheit gekommen: Wird's der nächste Lizenz-Flop oder die erhoffte Action-Offenbahrung? Ob hingegen Microsofts Team-Schießerei **Brute Force** den Erwartungen gerecht wird, klären wir in einem Preview.



INSERENTEN



Finally on PlayStation®2

Der Klassiker unter den Ninja Action Games ist zurück. Führe Hotsuma, Oberhaupt des altehrwürdigen Oboro-Clans, in die Entscheidungsschlacht um das Schicksal Tokios. Erlebe unzählige neue Moves und eine brillante Grafik. Erlebe ein Shinobi, das du so noch nicht kennst. Exklusiv auf deiner PlayStation®2.








PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de Mehr Infos zur Shinobi-Historie auf www.shinobi-game.com

PlayStation.2

THE COURAGE PLACE THE LEGEND PLACE THE GLORY PLACE THE THIRD PLACE